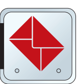
Есть что сказать о текущем номере? хочется с чем-то поспорить? кем-то восхититься? кого-то призвать к ответу? а может, вы мечтаете попасть на эти страницы в качестве кудесника пера (вы ведь помните, что все они сначала прошли через Дорогую редакцию)? — пишите на **post@game-exe.ru**

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ



Над гнездом кукушки

Dimage Sapelkin
podlec@gmail.com

Так-то вы расхваливаете вашвыборы! Эх, я бы сказал, отклоняетесь от верного межгалактического курса! Вы, товарищ Думаков, простите, для какого издания писали, а? 57 «стволов» и 20 гаджетов в Jets'n'Guns — вот к чему по сути сводится содержание вашей рецензии. А где блеск в глазах, Сергей? где вал адреналина? где дрожащие после нескольких часов непрерывной стрельбы пальцы? Вдобавок вы позволили себе сделать довольно спорное заявление, что, мол, горизонтальный скроллер — нечто небывалое, отсылающее нас прямиком к River Raid. Игрушке, между прочим, скучной и без спецэффектов. (Дорогой тов. Sapelkin! Не кажется ли вам, что... Впрочем, молчу. Продолжайте, продолжайте. Интересно же, что еще отчебучите. — *Прим. ред.*)

Да, в моем детстве даже она казалась шедевром. Только вот не на «Спектрумах» всяких и аркадах, а на компьютерах Atari. А жанр, между прочим, с тех пор сильно и не раз шагнул вперед. Что, товарищ Думаков, все эти шаги протопали мимо вас? а сами вы телепортировались к нам прямиком из 80-х годов прошлого века? Ладно, не обижайтесь. «Ваша» игра и впрямь искрится таким геймплеем, который не снился существующим нынче аналогам. И графика, даром что в древнем 2D, ласкает глазное дно сумасшедшими пиротехническими этюдами и пышным разнообразием ландшафтов и негодяев. От shareware-игры такого великолепия совсем не ждешь, вы правы.

Касательно музыки, товарищ Думаков. И снова нехорошо вы поступили — позволили себе всего-то упомянуть название великого коллектива Machinae Supremacy. Вы что, мало знакомы с его творчеством? Я, кстати, тоже. Но ведь саундтрек расчудесный! В меру тяжелый, он идеально сплетен с разудалым отстрелом неприятеля. Жанровый диапазон — от oldskool-электроники до чуть ли не death metal. Браво!

Но главный ваш грех, тов. Думаков, в том, что вы не упомянули гениальную развязку. Ваши любимые чехи применили истинно чапаевско-бабочкинский метод. Не с перемещением картофелин на обеденном столе, конечно, но... Вспомните-ка анекдот про мальчика, который целыми днями пересматривал «Чапаева» в надежде, что легендарный герой все-таки выплывет. Так и игрок будет снова и снова проходить кампанию, надеясь, что уж на этот-то раз времени хватит, подлый гад не уйдет от справедливой расплаты и вселенная будет спасена. Аплодирую стоя!

Товарищ Думаков, вы щедро рассыпаетесь в похвалах, но ни слова не сказали о недостатках игры. А они есть, Сергей! Опустим мелкие придирки вроде неудобного, надоедливого взламывания ящиков с подарками, перейдем к глобальному.

Во-первых, при выборе пушки для очередного апгрейда игрок задает себе логичный вопрос: почему черепов меньше, а цена больше? Переформулируем это так: убойная сила, выраженная в условных черепах, по сути ничему не соответствует, а реальную бронебойность можно проверить только на живом примере. Благо на каждой базе такая возможность есть, но не станешь же инспектировать по очереди все 57 (или сколько их там) «стволов». Да даже и десяти проверять не станешь. И нет никакой возможности заранее оценить скорострельность пушки. А это, согласитесь, очень важный в наших тяжелых боевых условиях параметр! Хорошо хоть замена пушек не приносит никакого финансового ущерба (что само по себе уход от канонов. Сюда же, к слову, отнесем и непреложность цен на товары вне зависимости от номера в тинктуре).

А во-вторых (что более важно), товарищ Думаков, из всех 57 «стволов» вы будете пользоваться от силы десятью, а остальные будут вызывать легкое недоуменное любопытство, не так ли? Поскольку их ТТХ попросту хуже, чем у тех десяти. Да и, в конце концов, после третьего круга, когда у вас обнаружатся три идеальные темпоральные пушки, которые к тому же невозможно продать, все прочее потеряет какую бы то ни было актуальность. Но мне интересно, что будет, если пройти столько кругов, что инвентарь полностью укомплектуется темпоральными пушками? Может быть, хотя бы тогда случится чудо и Василий Иванович выплывет? Нет, товарищ Думаков, не отвечайте мне на этот вопрос!..

А под занавес — сон, вызванный полетом свинцового дирижабля над гнездом кукушки. Помните ли вы времена холодной войны, когда угроза термоядерного удара казалась реальностью? Вздрагивали ли вы всякий раз, когда над городом пролетал самолет? Иногда то время напоминает о себе снами. Мне снится, как где-то рядом начинает разрастаться зловещий гриб, и непонятно куда деваться, что делать, да и стоит ли уже вообще что-то делать... Но вчера мне приснилось вот что:

Сижу я темной ночью у себя дома, рублюсь в Jets'n'Guns, причем персонажи игры присутствуют в комнате на правах гостей и ведут непринужденную беседу о чем попало. И вдруг — знакомое ощущение тревоги: за окном звук пролетающего очень близко самолета. Я не успел разглядеть его целиком, но заметил, что это боевой самолет. Причем, как ни странно, истребитель. В следующее мгновение слышу взрыв и за крышами домов на фоне черного неба вижу поднимающееся зарево. Ну все, думаю, наконец-то это произошло. И прятаться бесполезно, удар был слишком близко. Тем временем мои гости тихонько заспешили прочь из квартиры. Но тут опять звук самолета, и на этот раз он пролетает едва ли не в нескольких метрах над крышей дома. Ба-бах — и пространство за окном заполняется белым светом.

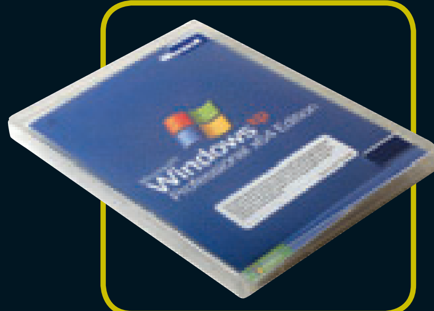
Но я почему-то все еще жив. Подлетаю к окну и вижу, как белый свет меркнет, оставляя волнообразную бегущую огненную строку в небе. Прочитать ее я не успел — она уже почти погасла и расплылась. Выхватил только пару слов, что-то про ремонт автотранспорта. Оказывается, это была... рекламная акция. Наверное, чертовски дорогая. И в этот момент снова рев самолетов! Мне захотелось прочитать рекламный текст целиком, но они ударили с другой стороны дома, и я мог видеть только яркий свет из дворов и царящую на улице панику. Люди, а бульвар был заполнен людьми, действовали по-разному. Кто-то бесстрашно и неторопливо прогуливался, видимо, смирившись с неизбежной смертью или уже осознав, что это было на самом деле. Кто-то лежал ничком на земле, кто-то панически бежал куда глаза глядят. Стремительная, как комета, одна бабка с двумя сумками в руках, истошно вопя, неслась куда-то, расталкивая всех на своем пути. Она пихнула стоявшую беременную женщину, та ударилась головой о металлическую тумбу и замерла на земле. Вдалеке подростки с бутылками в руках отплясывали в отблесках белого огня.

Творилась неразбериха...

В НОМЕРЕ



Игровое железо



счастливый
учу
стр. 21 и 133

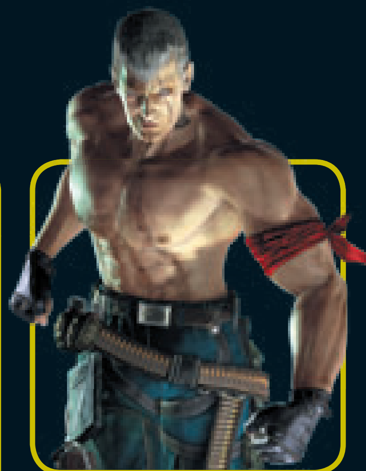
Дорогой, уважаемый Саша! Ну спасибо тебе, дружочек. Пишу тебе из далекого селения, которое иные географы называют «десять винных, ни одного пьяного», и благодарить за такое удовольствие можно только тебя и Дэвэ Брэдли, тоже обормота со стажем. Кто мне кричал с трапа железной птицы: мол, «Нашвыбор» точно, ни о чем не думай, прислушайся к своему сердцу»? И я расслабился.

Первая сформировавшаяся мысль явилась парой недель позже, посреди палаточного городка одного шамана. Он все талдычит: «Моя быть вождем племени», а я зырк-зырк по сторонам — нет никакого племени. Пустые палатки — вот они, а обитателей ни-ни. И так везде, прямо сталкер какой-то. Забытые храмы и города без людей, огромные гостиницы — с одним сюжетно необходимым постояльцем. Dungeon Lords, принудил я себя к художественному приему, это элитное жилье, шикарные на взгляд иного хоромы, но, увы, абсолютно без признаков разумной жизни. Внутри есть вахтер, лифтер и уборщица — все, что нужно для жизни, — но саму жизнь, увы, подвезти забыли.

Боже упаси, я не жалуюсь на отсутствие жизни вообще — зверья здесь хватает! Земля рождает его в великой муке, от часа к часу все растущими тиражами, и я чувствую каждый родильный стон, ибо мир вокруг застывает на секунду, а еще через две приходят они, дикой толпой. Хочу тебе признаться, Сашок. Я устал кромсать животных. Пауков, волков, скорпионов и летучих мышей... Мне их жалко! Мне жалко себя: неужели я изучал премудрости боевой магии (бесполезная штука, Шура) и восточное искусство Пути Тигра только для того, чтобы в промышленных масштабах кромсать на части все тех же маленьких глупых обитателей леса? Нет, саблезубые медведи, великаны и драконы мне, безусловно, по душе — но часто ли они попадают под режущую кромку моего топора?



Главная неудача — ошибка, за которую приходится расплачиваться ежедневно, ежеминутно, — та, что снаряжение экспедиции я поручил Николаю... тьфу, то есть Дэйву. В недрах Dungeon Lords я обнаружил готовую, но не размеченную карту земли — стоит ли удивляться дисфункции клавиши «M»? А телепортеры, вещь совершенно необходимая, что разбросаны только в стартовых, хорошо известных и доступных землях? Растворяющиеся в чистом воздухе ключевые персонажи. Продажная система выдачи титулов и воинских званий... всем без разбора! Я устал, Саша, и хочу домой. Но, к сожалению, совершенно не знаю, в какую сторону бежать. Прости, меня отвлекают... За время, потраченное на написание этих строк, земля выплюнула, должно быть, три или четыре десятка ненавидящих меня зверьков. Мне пора, прощай...



Дорогая редакция

Новости

Голоса

Заднее слово

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 07 (120), июль 2005 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
http://game.exe.su

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)

Заместитель
Александр Вершинин
(versh@game-exe.ru)

Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Дизайн-проект: Олег Дмитриев

РЕКЛАМА
Руководитель: Светлана Карим-Зода
(svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова
(varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 37500 экз.
Номер подписан в печать 10 июня 2005 г.

Журнал зарегистрирован
Государственным Комитетом РФ
по печати. Свидетельство
о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

game.exe

#07 2005



Тема

ЭКСПОНЕНТЫ. РОМАН. ЧАСТЬ 1

Разборы







ЛИНЕЙКА ГОРБУНОВА

5 Попугаев

Psychonauts	5,00
Imperial Glory	4,50
Paradoxion	4,50
Dungeon Lords	4,30

4 Попугая

Mythic Blades	4,00
SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo	4,00
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	4,00
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	3,99
Still Life	3,90
«Xenus: Точка кипения»	3,85
Parkan II	3,80
Death by Degrees	3,55

3 Попугая

«Меркурий-8»	2,99
«Пограничье»	2,70

2 Попугая

Pariah	2,00

1 Попугай

#07'2005

8,5 Гбайт чистого наслаждения!

Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD1 и CD2

И ДРУГИЕ ЗВЕРИ

александр «скар» вершинин



ОБ авторе

АЛЕКСАНДР «СКАР» ВЕРШИНИН
Художник-маньерист, представитель романтизма. Учился в воспитательном училище при Петербургской академии художеств, получил большую золотую медаль за картину «Дмитрий Донской убивает», а вместе с ней — право на пенсионную поездку на о. Капри (Италия), где написал групповой портрет «Читатели «Плейбоя» в Неаполе».

Приходите завтра

«Более 70000 профессионалов индустрии из 79 стран мира собрались в выставочном центре Convention города Лос-Анджелес для участия в крупнейшей выставке в области электронных развлечений — E3 2005. В общей сложности участники выставки представили около 5000 компьютерных и приставочных игр, 80% которых выйдут уже в этом году» (из официального пресс-релиза E3).

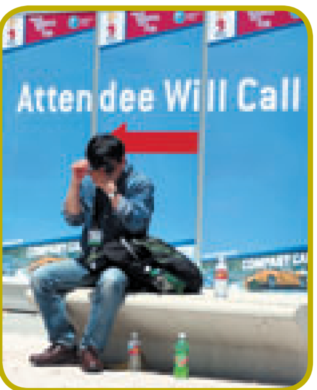
Пять тысяч продуктов и лишь одна ИГРА. Плохой результат для главного электронно-развлекательного вече планеты. Конечно, мы не видели чудесных роликов PlayStation 3 (живую приставку никто никому не показывал — только экранные плоды ее неправедных трудов), совсем не валялись в консольном поле, но картину общего положения вещей это не испортит. Факт номер один: мейджоры активно делают под себя.

ИЩУТ ДАВНО И НЕ МОГУТ НАЙТИ

Мы спросили Blizzard. Мы спросили Bethesda Softworks. Мы спросили LucasArts. Мы спросили ясеня: «Где же, черт возьми, огонь будущего в дряблых ягодицах игродевелопмента?» Ясень не ответил нам, зато все остальные посоветовали зайти через годик. «Мы тяжко работаем, но показывать содеянное пока рано. Наберитесь терпения. Ждите», — таков месседж лучших умов потребительской вольнице.

Совет, абсолютно непригодный для онлайновой и печатной прессы, которая повадилась раздавать громкие титулы после каждого похода на майский Лос-Анджелес. В этом году борзописцев одолела оторопь: более позорных и скудных наградных списков пацакские читатели не видели уже давно. Даже ярый промискуитетчик старичок GameSpot, и тот не заметил ни одного ПК-тайтла в action/adventure и автосимуляторах, а звание «Лучшей MMORPG» всучил Age of Conan: Hyborian Adventures, от которой на стенде были лишь

рваный кусок ландшафта да модель мужлана на сибирском волосатом слоне. К слову, «Лучшая игра выставки» — очередная «Зельда». Гм! Маркетинг-менеджерам GameSpot подпевает редколлегия онлайнового рекламного каталога Gamespy: на вершине пьедестала та же The Legend of Zelda: Twilight Princess! Из всех ПК-проектов наиболее близко к цацочной Е3-показухе подбирается лишь... Battlefield 2, игра с более чем скромными внешними данными и напрочь отсутствующим сюжетом и single-режимом. Ситуация абсурдная. И лишь хитромудрый Gamesdomain называет лучшей оригинальную инициативу Maxis — Spore, при этом, впрочем, признав неинтерактивный ролик Prey «Лучшим шутером». (Буа-ха-ха?) В графе «РПГ» для блистательной TES: Oblivion не находится не только конкурентов, но и просто спутников.



ЕДИНСТВЕННАЯ ролевая игра Е3 2005! Это звучит.

ДЕЗЕРТИРЫ

Тем временем от Е3 2005 ждали сенсаций. По всем канонам приличий Blizzard должна была наконец выкатить Diablo 3 или хотя бы StarCraft 2. Ни-че-го. id Software вполне могла бы показать новые измышления супербоя Кармака, но вместо этого вовсе Е3-манкировала. BioWare прокатила всех и вся с Dragon Age, Baldur's Gate 3 и Neverwinter Nights 2: вместо показа наработок Рэй и Грег фотографировались на фоне постеров Jade Empire и давали бессмысленные интервью. Вспоминать о висящем на крохотной коробочке стенда BioWare плакате Fallout 3 и того противней.

слева «Вас поставят в известность». Разочарованные отсутствием давно ожидаемых проектов, многие посетители Е3 плакали навзрыд прямо на лавочках перед входом.
справа Единственное доказательство жизни на планете Fallout. Bethesda даже не удосужилась вывесить бумажку в каком-нибудь видном месте. И так сойдет!



Тем временем THQ случайно забыла выставить... S.T.A.L.K.E.R.: ребята, у вас все в порядке? Reflections объявила о существовании, но не показала и пикселя из Driver 4 («Теперь ты в Нью-Йорке»). Take-Two не потрудилась открыть карты подтвержденной еще год назад Max Payne 3; Sony зажилила Final Fantasy XII, а главный селебрити консольного мира Хидео Коджима выкатил анонс сразу трех следующих игр серии Metal Gear. Японцы и примкнувшие к ним, как водится, часами ждали шанса увидеть пятисекундные (!) ролики-тизеры. Для их удобства перед экраном был выставлен таймер, но за лучшие лежачие места на ковровом покрытии прохода приходилось драться в кровь.

Вот почему выставка прошла... удивительно безмятежно. Голову не взрывала мысль о невозможности увидеть тот-самый-горячий-проект, игры мелькали перед глазами ровным фабричным потоком с минимальными отклонениями от средневзвешенной золотой середины. Впечатления, сугубо субъективные мнения и картинки с выставки — в ПЕРВОЙ части двухтомного романа века «Экспоненты», в лицах повествующего о видах на игроурожай бл. будущего.

ОБ игре

www.stokedrider.com
жанр Аркадный сноубордический авиасимулятор радости
платформа Windows, Apple, Linux
дата релиза 4 квартал 2005 г.
разработка Bongfish Interactive Entertainment (www.bongfish.com)
издание Издатель не объявлен



STOKED RIDER FEATURING TOMMY BRUNNER

беседу вел ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Экспорт нетронутого

Аркадных гонок с доской без колесиков в главной роли преступно мало, а хороших — еще меньше. Фаворит пятилетки — мультиплатформенный SSX3 (EA Big) — хорош всем, но не доступен для PC-адептов: рылом мы, видите ли, не вышли. Спасти ситуацию взялись двое австрийских сноубордистов: поклонники селлшейдинга, 64К-миниатюр, «Эластомании» и полумифического сопроцессора PhysX (AGEIA), парни намерены если не покорить мир, то хотя бы известить его о своем существовании. Поможем героям?



вверху Клаус Хафнагль и Михаэль Патс, основатели Bongfish Interactive Entertainment, уникальные специалисты по экспорту нетронутой белизны и чувства бесконечной свободы.

WHO THE FUCK IS TOMMY BRUNNER?

В далеком 1999 году триумвират, состоящий из легенды французской freeware-сцены Алана Вилломе (Alain Villaume, www.graphitx.com) и простых доскопарней Клауса Хафнагля (Klaus Hufnagl) и Михаэля Патса (Michael Putz), сотворил игрушку для рекламной кампании досок Flow (www.flow.com). Игра оказалась настолько популярной, что авторы решили дать ей имя — Stoked Rider — и распространять самостоятельно.

За два последующих года обновленные версии бесплатного Stoked Rider скачали более полумиллиона человек. Умножив эту сумму на пару евро, парни неожиданно поняли, что могли бы быть существенно богаче. Задружившись с венгерскими демокудесниками и взяв в соучастники живую легенду фрирайда Томми Браннера (Tommy Brunner), который принципиально отказывается от участия в соревнованиях и столь же принципиально выбирает самые безумные утесы для прыжков, ребята решили выйти на одни подмостки с аркадными доскотяжеловесами из EA Big и Microsoft Games. Stoked Rider featuring Tommy Brunner?

«Ну а почему бы и нет? — отвествуют те самые Клаус и Михаэль, важные люди во вновь образованной компании Bongfish Interactive Entertainment. — Это будет первая настоящая фрирайдная сноу-

бордическая игра. Неужели вы не хотите пожелать ей успеха?»

.EXE: Хотим-хотим! Только скажите, тот самый «трехмерный скриншот», который висит на титульной странице сайта, — это... подделка?

Bongfish: Нет! Все по-честному! На все 100% натуральный, генетически неизмененный, не знавший курсора художника геймплейный скриншот, демонстрирующий, как вы должно быть догадались, прыжок райдера с вертолета на снежный склон. На деле же, картинка была снята в альфа-времена тенденцией в КИ. Вы на волне, друзья, причем вместе с самим Уиллом Райтом из Maxis.

Bongfish: Вы правы, мы следим за демосценой, особенно с тех пор, как стали сотрудничать с программистами, прежде работавшими в «малом жанре». Речь о замечательной группе Conspiracy (завсегдатаи .EXE DVD знают эту отменную команду как никто. — *Прим. ред.*), партнерство с которой началось с визита в Будапешт. Наш старый приятель Nuke/S!P пригласил нас присоединиться к



вверху Bongfish вывезла команду программистов и художников в Альпы и... сбросила с обрыва — чтобы сделать игру более достоверной. Кроме шуток, перед вами настоящие «полевые исследования».

и не может похвастаться визуальными эффектами, которые мы добавили в графический движок позднее. Кстати, совсем недавно мы начали сотрудничать с командой венгерских демосценеров Conspiracy (http://conspiracy.hu), поэтому будьте готовы увидеть в релизе еще больше головокружительных спецэффектов на кв. мм вашего плазменного монитора.

.EXE: Похоже, сотрудничество с демосценическим андерграундом становится модной

великому алкотрипу по Венгрии с посещением его друзей из Conspiracy. Устроив с ними несколько бурных попоек, мы поняли, что ребята самые настоящие и с ними можно заработать миллион. Демосценерские подвиги — когда из 64 Кбайт кода удается выжать невероятной красоты образы — очень полезны в КИ, особенно в играх вроде нашей — основанной на вычислительных процедурах. К слову, авторы Max Payne (Remedy) тоже родом из 64К-прошлого.

СВОБОДОСИМУЛЯТОР

.EXE: Вы называете игру «симулятором сноуборда», но мы ведь знаем, что создать такой симулятор невозможно. Возьмите SSX3 — чистой воды аркада, но как точно передает ощущения от катания по залитому солнцем снежному склону! Или ESPN Winter X-Games Snowboarding — реалистичный, но такой унылый и серый, что хоть в петлю лезь. Да и бордеры там похожи на обожравшихся седативных препаратов пингвинов. Согласны? В каком направлении собираетесь двигаться?

Bongfish: В теории все очень просто. Во-первых, надо убедиться, что игра будет интересна хардкорным игрокам и знатокам жанра (в нашем случае сноубордерам). Здесь мы чувствуем себя довольно уверенно, потому что физический движок (усиленный Novodex AGEIA) в состоянии поддержать реализм и динамику происходящего на экране. Справившись с первой задачей, мы должны двигаться дальше, а именно сделать игру очень простой, понятной в управлении и в меру разнообразной, чтобы в ней нашлось занятие даже для самого скучающего виртуального бордера. Вот как раз над этим мы сейчас и бьемся. Думаю, что Blizzard-игры — лучший пример того, как можно сочетать сложную игровую механику с доступностью. Нам хотелось бы думать, что мы движемся в том же направлении. Представьте себе игру, простую и внятную, как аркада, под управлением мощного физического мотора, позволяющего бесконечно разнообразить геймплей и поведение доски. Это наша главная цель: человек должен запустить файл game.exe, мгновенно освоить управление и... больше никогда не расставаться со Stoked Rider, открывая в ней все новые и новые глубины. Мы используем отдельный физический движок для моделирования поведения доски, и уже сегодня можем сказать, что игра будет «дружить» с феерическим физчипом PhysX, разработанным компанией AGEIA (www.ageia.com. Непременно см. нынешнюю колонку Дмитрия Лаптева! — *Прим. ред.*); наши программисты особенно горды тем, что им удалось весьма искусно объединить в одно целое заранее заготовленные и рассчитанные в реальном времени анимации — речь о снежной пыли, летящей из-под доски в глубоких поворотах, движениях райдера, следах на снегу и т.п. вещах.

.EXE: Правда ли, что вы собираетесь открыть SDK для модификаторов? Если так, Stoked Rider вполне может стать download-культом для широких народных масс, каковым в свое время стала «Эластомания». Представляете, все эти перила, квотерпайпы и прочий фристайл...

Bongfish: Здорово, что вы вспомнили «Эластоманию», потому что именно эта игра и титаническое количество созданных игроками уровней вдохновили нас на разработку Stoked Rider! Это именно та формула успеха, которую мы хотели бы повторить, — в зимнем, так сказать, варианте... Джиб-уровни? Нет, мы пока не готовы. Stoked Rider — игра для поклонников фрирайда, больших гор, безумных дропов и биг-эйров, поэтому на перила, лестницы и прочий городской рельеф просто нет времени.

РАВНЕНИЕ НА МАССЫ

.EXE: Ну а что он такое, ваш Stoked Rider? Набор уровней? кампания? или вы, упаси боже, заставите нас генерировать персонажа?

Bongfish: Нет, нет... Полная свобода действий, это же фрирайд, что вы! Типичный день в объятиях Stoked Rider будет выглядеть так: игра подключается к серверу, чтобы обновить таблицу рекордов и при необходимости загрузить новые трассы; вы садитесь в виртуальный вертолет и начинаете облет своих снежных владений в поиске интересных тем для прыжков и фрирайда; разумеется, не возбраняется десантироваться в уже знакомом месте, чтобы попытаться улучшить свой (или чужой) результат.

.EXE: Для кого эта игра? Для клерков, которым осточертело сидеть за монитором? Для детей, которые любят собирать витамины на трассе? Для настоящих сноубордистов, которые даже летом мечтают о зиме?

Bongfish: Ограничить целевую аудиторию одними лишь





слева Путешествуя на вертолете от одной вершины к другой, вы сможете сами выбрать точку высадки.
в центре Да не введет вас в заблуждение своеобразный «рисованный» стиль Stoked Rider: под кожей игры бьется сердце новомодного физического движка Novodex.
справа Редактор горных вершин и прочие средства разработки, по замыслу авторов игры, должны превратить Stoked Rider в зимний вариант «Эластомании». Дай-то бог.

сноубордерами — преступление, слишком ничтожна аудитория. Маленькая команда, не имеющая серьезного маркетингового бюджета, просто обязана держать в прицеле толпы людей. Совершенно точно мы не хотим нишевой игры, ориентированной только на хадкорных сноубордеров. Stoked Rider — это веселое занятие для всех, кто любит горы, скорость и хотя бы раз слышал слово «доска».

.EXE: Специалисты свидетельствуют: маленькие игровые студии в новых условиях рынка обречены на мучительную смерть средней продолжительности. Ваши планы на допохоронный период?

Bongfish: Сразу после выпуска Stoked Rider featuring Tommy Brunner займемся редактором горных массивов и прочим инструментом для модификаторов. Это задел для роста игры вширь. Другая важная задача — запуск сервера, с помощью которого игроки смогут обмениваться своими творениями (трассами, соревнованиями, повторами заездов, лучшими результатами). Ну а глобализм... нам не страшен: наша веселая и интересная игра, которая, без сомнений, захватит половину земного шара, позволит нам удержаться на плаву и, быть может, даже прикупить себе пару «Близзардов».



.EXE: Знатные планы, парни! И вот что я вам на это скажу... В нашем жутковатом мегаполисе, чтобы добраться до холма высотой сто метров, нужно полтора часа ехать на машине. Вы же живете в сноубордическом раю. Почему бы вам просто не кататься, а? Зачем вам эти игры?

Bongfish: Не скажите! В одном сноубордическом видео мы видели, как ваши люди катаются в местечке под названием Volenpark, — очень крутой джиб! Что касается фрирайда, мы планируем отправить серию Stoked Rider на Кавказ. Говорят, там море диких трасс, настоящее раздолье для любителей настоящего экстрима (истинная правда. — *О.Х.*). Поэтому, если это интервью сейчас читает какой-нибудь менеджер по туризму, — дорогой друг, обязательно свяжитесь с нами — мы будем благодарны вам за любую информацию из первых рук об этих местах!

Вы правы, мы живем рядом с Альпами, но игры — не меньшая наша любовь. Поэтому давайте сойдемся на следующем: считайте, что Stoked Rider экспортирует нетронутую белизну гор и чувство бесконечной свободы всем поклонникам КИ в мире. Пользуйтесь! ◘

ОБ игре

GT Legends
жанр **Автосимулятор**
платформа **PC**
дата релиза **Конец 2005 г.**
разработка **SimBin (www.simbin.com)**
издание **10tacle Studios (www.10tacle.com)**



GT LEGENDS



вверху Род Чонг, ведущий дизайнер, продюсер, человек, заставивший Скара поверить в светлое будущее автосимуляторов.
справа Вот эта нелепая металлическая конструкция за сиденьем в случае чего спасет вас от перелома всех-всех шейных позвонков.

беседу вел **Ашот Ахвердян**

Плоды просветления

Не знаем, как вы, дорогой читатель, а мы явно ощущаем недостаток в хороших гоночных играх, посвященных старым авто. Мы вообще весьма неровно дышим к четырехколесному антиквариату, из-за чего очень симпатизируем, например, индийской автопромышленности. Ведь в наше время, когда и в Азии, и в Старом и Новом свете производятся сплошь однотипные мыльницы современного среднестатистического дизайна, великая страна Индия продолжает выпуск автомобилей, которые были лицензированы аж при царе Горохе. Догадайтесь, где по сей день собирают «Виллисы», близнецов тех самых авто, что утюжили грязь Второй мировой? И мы знаем, что причина верности старинному дизайну вовсе не в бедности, как злорадно шутят недоброжелатели с «Жигулями», а в просветлении, постигшем местных автозаводчиков.

ТРЕВОГИ И ПОДВОХИ

Поэтому мы ужасно обрадовались, когда выяснилось, что подобное же просветление посетило и SimBin, отметившуюся на игровой карте мира хардкорным автосимулятором GTR. В силу чего не могли не пристать с расспросами к Роду Чонгу (Rod Chong), продюсеру и игродизайнеру проекта GT Legends (ищите информацию об игре также в теме номера!).

.EXE: Узнав о GT Lengends, мы очень обрадовались, но одновременно и несколько обеспокоились. Гонки класса GT довольно популярны в Европе, а вот о серии FIA Historic Racing широкая публика, не следящая за перипетиями автоспорта, почти не знает. Казус: GT Legends станет едва ли не первой игрой, которая не столько «берет взаймы» у лицензии, сколько продвигает ее в широкие народные. Не было ли сомнений при выборе темы? и как вы вообще пришли к мысли о Historic Racing?

Род Чонг: Вообще-то эту идею подкинули наши издате-

ли, 10tacle. По делам, связанным с другими проектами, они контактировали с людьми из FIA, организующими автомобильные ретро-чемпионаты GTC-TC. Мы же в тот момент как раз завершали GTR. Не ухватиться за ТАКОЕ предложение было нельзя!

.EXE: Не думаете ли вы, что некоторые игроки отвернутся от вас, когда узнают, что в GT Legends не будет ни гонщиков, ни трасс 1965-го?
Род Чонг: Нет, нисколько. Здесь ведь различия скорее семантического толка, да и любому скептику будет достаточно только посмотреть, как мы реализовали эти старые машины в игре, чтобы расстаться с сомнениями. Игрок же будет кататься не на строчках пресс-релиза, а на машинах, это куда интереснее, можете мне поверить. А буквоедам будет приятно узнать, что машины серий FIA GTC-GT ПОЛНОСТЬЮ соответствуют тем, что были в 60-е и 70-е, поэтому аутентичности этим гонкам в любом случае не занимать.



.EXE: Но ведь молодежь прельщают современные (быстрые!) авто? Не боитесь ли конфликта поколений, ведь почти каждый из реальных участников Historic Racing годится нам всем (о ПэЖэ мы решили не упоминать. — Прим. ред.) едва ли не в дедушки?
Род Чонг: Ха-ха! Тогда вы, наверное, еще не в курсе, что возраст не смягчает нравов — ни у людей, ни у машин. И гонки в «Исторической серии» ничуть не менее свирепые и беспощадные, чем любые другие. И в игре это отражено настолько явно, что, боюсь, многие запросят пощады.

ЦИФРЫ И ГАЙКИ

.EXE: А не надеялись ли вы таким выбором стащить с трона явно засидевшуюся там Grand Prix Legends? Или просто решили сделать игру, доступную обычным людям, которым трудно управляться со сверхзвуковой GT-ракетой?
Род Чонг: Сравнивая машины F1 с GT шестидесятых, надо обращать внимание не только на показания спидометра. Когда входишь в управляемый занос на старом «Корвете» где-нибудь в Eau Rouge (это в Спа... ну, вы в курсе), то о цифрах думаешь в последнюю очередь. Что же касается GPL, то мы уверены, что поклонники этой легендарной игры оценят и нашу работу, да и, знаете ли, игры довольно сложно сравнивать напрямую — они посвящены совершенно разным гонкам, сделаны на разных движках, в разное время...

.EXE: Говорят, что FIA очень строго подходит к аутентичности машин в этих гонках. Это означает, что... никакой телеметрии не будет, так как, насколько мы помним (конечно, не помним, просто заранее готовились), в автоспорте аж до конца 80-х ею не пользовались.
Род Чонг: Точно!

.EXE: И что же, нам придется настраивать машины на ощупь? Может, количество настраиваемых параметров в старых машинах было меньше, чем в современных, и это нам чуток поможет?
Род Чонг: Поможет, и очень сильно, ведь тогдашние машины были весьма просты, если сравнивать их с современными гоночными. То есть, во-первых, здесь действительно куда меньше самих настроек, а во-вторых, их влияние на поведение машины гораздо меньше выражено, чем, например, в GTR. Об этом, кстати, говорят и владельцы тех авто, что мы моделировали, — мы очень плотно работали с ними в том, что касается поведения машин. И, понятно, постарались, чтобы все настраивалось точно так же, как в жизни.





слева ...с какой стороны к автоспорту ни подойди, всюду споткнешься о непременный «Порше».
в центре А знаете, как называется эта машинка? А вот и нет, это — ЗЕЛЕНОГЛАЗОЕ ТАКСИ!
справа По правилам гонок '65 и '76, в них принимают участие машины не только титульного года, но и предшествующего десятилетия. Фактически получается двадцатилетний срез автоистории. Эпических пропорций задача!

.EXE: Насколько отсутствие реальных данных телеметрии усложнило моделирование машин в игре?
Род Чонг: Нет, нет, у нас не было недостатка в данных! Все необходимое под рукой: и ратификационные бумаги FIA, и информация от владельцев машин, и множество других материалов. Эти машины оказались настолько стары, что за прошедшие годы на них были составлены тонны документации. Не говоря уж о том, что и сами пилоты этих авто тестировали игру.

.EXE: И каковы их впечатления?
Род Чонг: Спрашиваете! Были в полном восторге!

ЛОШАДИ ПРОТИВ ПАУКОВ

.EXE: В игре появится карьера с экономическим элементом. Расскажите о ней поподробнее.
Род Чонг: Да, в этом режиме у игрока отбирается свобода безнаказанно разбивать машины, принадлежащие постороннему дяде; теперь все бремя экономической ответственности ложится на ваши плечи. Деньги придется зарабатывать собственным гоночным трудом, как в офлайне, так и в онлайне, этом бассейне с акулами... Все заработанное можно будет вмиг спустить на пополнение гаража, который в начале не может похвастаться богатством содержимого. Вам предложат разве что «Мини-Купер» и «Форд Лотос Кантину». Да и пускать будут не на все трассы. Придется продираться сквозь GT-класс 60-х, где игрок будет осваивать непростую науку управляемых заносов. И только потом его пустят в GTC, сначала 60-х, а потом и ревущих 70-х. По ходу чемпионата перед вами постепенно откроются все серьезные трассы, а гаражная паутина уступит место очаровательным блон... машинкам, в том числе бонусным, для приобретения которых надо побеждать в некоторых особых чемпионатах. Сурово? Да, но зато потом вы сможете появиться в этих ультраавто в онлайне и навести там шороху.

.EXE: У машин и деталей к ним будет реальная стоимость?
Род Чонг: Разумеется.

.EXE: А взнос за возможность участвовать в гонке? Призовые победителям?
Род Чонг: Призовые будут зависеть от выбранного уровня сложности, а в случае онлайна от количества соперников.

.EXE: И в игре будут точно отражены все-все правила соревнований? Даже такие странные, как принудительный заезд в питстоп для смены водителя, от которого (заезда) не освобождает даже тот факт, что мы одни в машине?
Род Чонг: Мы в точности придерживаемся правил гонок чемпионата, установленных FIA. Что же касается часовых соревнований с обязательной сменой водителя, то в прошлом году FIA отказалась от них, а это значит — никакой принудиловки.

НАБИРАЯСЬ ТЕРПЕНИЯ

.EXE: Расскажите о гараже. Мы слышали о совершенно неподъемном количестве машин: их 90? мы не ошиблись?
Род Чонг: У нас примерно 28 типов машин и свыше 90 соперников. Каждая машина была приведена в соответствие с реальным прототипом, поэтому любой из шестидесятнических «Корветов» будет строго уникален, особенности каждого конкретного экземпляра бу-

дут предельно точно отвечать прототипу FIA-чемпионата. Мы ухлопали уйму сил на то, чтобы сохранить индивидуальный характер любого авто. Поэтому игроку придется очень гибко варьировать стили вождения, чтобы угодить прихотям той машины, в которой он оказался. Из-за этого мы ждем не дождемся мультиплейера, где лоб в лоб столкнутся самые разные машины, крупные и тяжелые против маленьких и юрких. Очаровательные получаются состязания, совсем не похожие на F1!



.EXE: Что нового появилось в ISI-движке? Вы уже явили миру чудесные способности по его превращению, встроив в прошлый раз режим сохранения игры посередине гонки. Может быть, теперь вы расщедритесь на... Принципиально Новый, Головокружительно Динамичный реплей?

Род Чонг: К сожалению, я не уполномочен раскрывать все технические детали, но могу сказать, что, да, в движок утрамбован очередной технологический рывок. («То есть нового реплея не будет?» — грустно подумали мы, но вслух этого не сказали из природного чувства такта. — *.EXE.*) Мы особенно гордимся новой системой освещения в реальном времени, позволяющей любую сессию, будь то квалификация, гонка и далее по списку, назначить на любое время суток. Движок будет самостоятельно изменять освещение с течением времени.

.EXE: Какой стала ваша команда после столь успешного GTR-релиза? Вас запомнили важные люди из FIA? Вы наняли сотню программистов? Как успех сказался на внутренней атмосфере коллектива?..

Род Чонг: Мы, конечно, значительно выросли со времен зарождения GTR. Да и на моральный дух успех прошлой игры повлиял, как легко догадаться, очень благотворно. Иногда я подумываю написать роман о том, сколько всего с нами произошло, но, пожалуй, мемуары — это для тех, чьи достижения уже позади, а это явно не про нас.

.EXE: Будут ли в GT Legends не относящиеся к основной теме FIA Historic Racing игровые бонусы, вроде пресловутого бесплатного аддона с Овальными Трассами в GTR? Если да, то что именно?

Род Чонг: Нет-нет, вот так сразу я не могу все рассказать! Наберитесь, пожалуйста, терпения!

.EXE: Договорились, терпим. Ждем GT Legends — и удачи вам!

БЛОУ-АП

маша ариманова



ОБ авторе

МАША АРИМАНОВА
М. Ариманова отбросила общепринятую систему мира, согласно которой Е3 является центральным телом КИ, а Game.EXE, все планеты и сфера неподвижных звезд вращаются вокруг нее, и создала новую систему мира, согласно которой Е3, как и другие планеты, вращается вокруг Game.EXE. Новая система раскрыла природу видимых перемещений планет, вывела их из простейших движений, осуществляемых небесными телами вокруг Game.EXE, и вращения Е3, на которой находится наблюдатель.

С безопасного расстояния

Место действия: планета Е3. Время: сейчас, сегодня. Широкие массы глазеют на MYST V и Dreamfall, в крайнем случае — посещают запасники «Атари» и смотрят на Fahrenheit (также известный как Indigo Prophecy). А меж тем на выставке происходят и другие интересные вещи...

Е3-астрономия

ПРЕКРАСНАЯ БУДОЧНИЦА

Стенд The Adventure Company (www.adventurecompanygames.com) — сущая выставка низкобюджетных трэш-адвенчур, это так, да. Но... там показывали Journey to the Center of the Moon и играбельный кусочек And Then There Were None. А в безднах отчаяния Kentia-холла можно было увидеть великолепные, яркие, не нашедшие пока американского издателя Runaway 2 и Lost Paradise.

К сожалению, немецкого публикатора Runaway 2, людей из конторы Бенуа Сокаля и Пабло Мартина из Revistronic (www.revistronic.com) на Е3 смогли разыскать разве что прекрасные в своем квестовом детерминизме девушки-волонтеры с сайта Adventure Gamers (www.adventuregamers.com). Да и они, эти отважные медсестрички, приравнивающие Мартина к Стивену Спилбергу, на третий день, по слухам, сошли с ума и объяснились в любви The Sacred Rings, трэш-сиквелу трэш-квеста Aura: Fate of Ages (все та же Streko-Graphics).

Е3 — этот тот редкий случай, когда живым людям показывают живые квесты всех бюджетов, форм и национальностей, и писать в такой момент о чем-то другом было бы неправильно. Пусть про Лос-Анджелес рассказывают очевидцы! Мы же с вами, во-первых, постараемся дать некоторый бэкграунд засветившимся на выставке гиперадвенчурам, а во-вторых, уделим внимание разным маленьким квестовым чудесам, которыми лучше всего любоваться не вживую, а опосредованно, когда нет риска быть растоптанной толпой поклонников творчества Стэна Ли и Майкла Бендиса и удушенной девушками-будочницами.

ПОБЕГ НА ЛУНУ

Начнем с Runaway: The Dream of the Turtle. Демонстрировали длин-

ную мультипликацию (в которой Брайан сбрасывает Джину с самолета) и толику игры. Отель на Гавайях, почти любовная сцена, резко изменившийся Брайан (загорелый и мускулистый, уверенный в себе юноша! Бледного лузера с темных улиц Runaway: A Road Adventure, пожалуй, и не узнать) и похорошевшая Джина, вовлеченные в физиологическую возню в стиле раннего Остина Пауэрса...

В Pendulo Studios (www.pendulostudios.com) по-прежнему нежно любят американскую культуру: в кабине самолета можно разглядеть пластиковую фигурку Элвиса Пресли. Но, невинный осмотр гавайских озер и водопадов завершается катастрофически, Джина бесследно исчезает, а Брайану надо срочно выбираться из зыбучих песков.

Дикий испанский стиль построения головоломок совершенно не изменился. Преодоление зыбучих песков включает в себя а) вредного лемура, постоянно сбивающего Брайана с пути, и б) заводную собачку, которая умеет тявкать и задирать ножку. Комбинируйте! Помните, как в первой части использовалась губная помада? В Runaway нас привлекает не только экзотичность и независимость, не только прекрасная работа художников и сюжет, изящно обыгрывающий ситуации из американских фильмов и первых двух частей Broken Sword, но и совершенно нестандартное (даже по квестовым меркам) использование предметов.

Если забыли: в первой части губной помадой снаряжали пулемет...

И — если первая часть — приключение дорожное, то вторая — подводное и воздушное.

A White Birds (www.whitebirdsproductions.com) показывали Lost Paradise. Об этой игре, в отличие от Runaway 2, мы почти обписались. Главные новости с E3: LP, игра без издателя и с непонятно откуда взявшимся бюджетом, не только поражает масштабами (графика лучше, чем в «Сибири», сеттинг необычнее, чем в «Амерзоне»), но и уже вовсю намеревается тиражировать себя в параллельных индустриях. Разработчики ведут речь о серии комиксов и экранизации (причем с такой уверенностью, будто сделка с киношниками уже заключена, режиссер и сценарист найдены, актеры подобраны, натура изыскана, декорации построены и вся съемочная группа покуривает в ожидании, когда же квест наконец-то выйдет и можно будет приступить к съемкам нового «Лоуренса Аравийского» с Анжелиной Джоли в главной роли).

The Adventure Company, далеко сплюнув, предъявила Journey to the Center of the Moon (Kheops Studio, www.kheops-studio.com, авторы Return to Mysterious Island) — довольно остроумное развитие идей из сразу двух книжек Жюля Верна. К старику Жюлю «Хеопсы» присосались намертво: прогулки по лунной поверхности (правильные, без скафандров), выползание растительной жизни поутру, экспедиция в недра естественного спутника (просто на поверхность им мало попасть!), нападение селенитов. А еще эти товарищи выкатывают первый в мире квест из жизни пещерных людей — Echo: Secrets of the Lost Cavern. Но без секса.



Гораздо больший интерес вызывает And Then There Were None, квест по Агате Кристи. Вы представляете — детективный! По крайней мере так утверждают счастливцы, созерцавшие раннюю (очень раннюю) «альфу» ATTWN. Издает квест The Adventure Company, разрабатывает, ха-ха, неизвестно кто (AWE Productions, www.awegames.com), игрок отважно берет на себя роль безымянного лодочника, доставляющего на Остров разных гувернанток, судей и отставных полковников.

ДО ПЯТИ

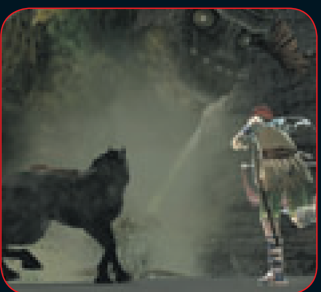
По поводу MYST V: End of Ages (или MYST V) есть две точки зрения. По одной это «квест для каждого» (этот лозунг предпочитает и сам Рэнд Миллер — см. улики в романе «Экспоненты», часть 1). По другой — самый ностальгический из «Мистов», отчаянная попытка вернуться в 95-й год, в последний раз почувствовать ту магию...

Ирония судьбы: то, что когда-то было статичными слайдами, ныне воссоздано в полигонах. И нынешнее реальное 3D выглядит лучше, чем тогдашнее 3D идеальное! А современные ролики на движке — лучше FMV. Волны, шевелящаяся одежда, живые звери... Но в то же время реальностью нового трехмерного мира никто не хочет пользоваться! Это не более чем фон, красивый бэкграунд. Пятый «Мист» управляется точно так же, как первый. Кликаешь — двигаешься по фиксированному маршруту, совсем как в эпоху слайдов. Ничего не поделаешь, именно так Широкая Аудитория представляет себе Идеальный Квест. А Миллеру уже все равно: ему бы сделать красиво, продать, уйти...

Это безобразие называется point-and-click node based control. Есть, правда, и нормальная схема управления, клавишная, как в Uru, но она тщательно спрятана. Чтобы, не дай бог, не отпугнуть представителя целевой аудитории.

Как в рядовой квест в «Мист» играют лишь фрики и специалисты. Остальные играют в него как в Квест (первый и единственный. Для сайтов типа IGN других адвенчур на выставке просто не существовало. Впрочем, не только на выставке)... или как в «Мист».







вверху **Runaway 2.** Та самая почти сексуальная сцена из жаркой Испании. Выставочные мужчинки стонали в голос.
в центре **Shadow of the Colossus**. Как маленькому герою на маленькой лошадке победить врага в десять раз больше себя? А в двадцать? А если это гигантский механический дракон? Или минотавр?
внизу **MYST V: End of Ages**. Внимательно смотрим на текстуры пола. Видите? Ни одна досочка не повторяется. Видите? Гвозди с расплющенными шляпками. А мы по всей этой красоте — с node based control.

Но хватит софистики. В Cyan Worlds (www.cyanworlds.com) изыскивают все новые способы единения мира и пазлов. В Uru в пазлах был задействован физический движок Havok. В MYST V разработчики пошли дальше. В пазлах появились спецэффекты. Дождь наполняет расставленные на алтаре чаши, и в воде отражаются нужные нам символы!

Действие, как вы уже, наверное, слышали, закручено вокруг четырех каменных пластин, которые нужно вернуть на алтари в каждой из четырех Эпох. Сделать это не так-то просто — пластины тяжелые... Если нести пластину в руках, нельзя карабкаться по лестницам. Зато можно, орудуя мышкой, вырезать на пластине слова. Можно даже приличные. Или символы. Если вырезать правильный символ, произойдут удивительные вещи. Например, пойдет тот самый дождь и наполнит те самые чаши. А если бросить пластину и уйти, появится чудовище и утащит ее на стартовую позицию. Но это еще не все! При помощи вырезанных на пластинах символов можно ОБЩАТЬСЯ с чудищами-охранниками! То есть сами мы каменную дуру дотащить до алтаря не в состоянии — надо найти такие символы, которые заставят местный Ужас из Черной лагуны сделать это за нас. Потрясающе, правда?

Западные коллеги хихикают: впервые за десять лет в геймплей «Миста» вживляют новый элемент. Причем в заключительной части. Не поздновато ли спохватились? Но задумайтесь вот о чем: случайно ли появились в MYST V эти пластины? эти чудовища? эти символы? О чем размышлял Миллер во время работы над пятой частью? Не о новом ли, пока безымянном, проекте? Вполне возможно, что перед нами база новой серии, целиком построенной не на взаимодействии с мертвыми машинами, а на коммуникациях с удивительными живыми существами... Вполне возможно, братьям Миллерам до смерти надоели все эти необитаемые и обитаемые условно острова.

ПОД ВЛАСТЬЮ АФРИКИ

О сюжете и технологиях Dreamfall: The Longest Journey мы уже говорили, говорили, говорили... Давайте посмотрим наконец, какое же все-таки в адвенчуре Funcom (www.funcom.com) действие.



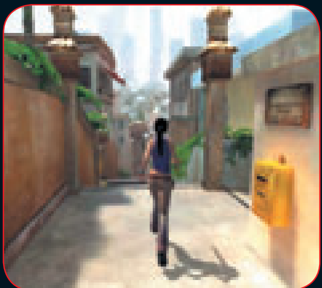
E3-сценка: главная героиня, Зои Кастилло, родом из Касабланки, входит в квартиру бывшего бойфренда, а там ее поджидает полицейский дроид. Тут игрокам предоставляли две опции. Можно было убежать, найти хакеров, поговорить с ними и вернуться с кодом, позволяющим дроида отключить. Нормальный квестовый подход... А можно было прокрасться в ванную, заглянуть в душ, найти там специальное радио, включить его, спрятаться за занавеской, дождаться, пока дроид явится на шум, закрыть его в душе и включить воду. Тоже очень квестовый подход, но далеко не такой нормальный и потому куда более интересный.

Помните, Рагнар Торнквист обещал сделать из игры не то триллер, не то боевик? В следующей сцене Зои сошлась в смертельной схватке с... безобидной с виду секретаршей! По свидетельствам очевидцев, дамочки обменивались могучими хуками и пинками. Показывали не только Касабланку будущего (с небоскребами!), но и старый добрый Ньюпорт, превратившийся в жуткую дыру, и старую квартирку Эйприл Райан, охраняемую корпоративными наймитами. Саму Эйприл пока что прячут. Как и третьего играбельного персонажа, Кияму, наемного убийцу. Уж этот-то тип точно не будет таиться от полицейских дроидов в ванной комнате!

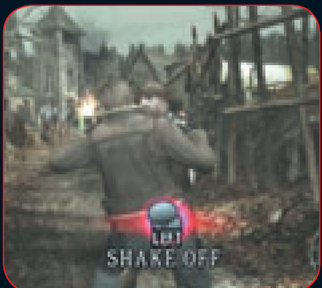
Да, кстати, по сюжету Dreamfall человечество стенает под пятой высокотехнологичной Африки, лежащие в коме люди на самом деле путешествуют по параллельному миру (Аркадии), а в телевизоре появляются странные девочки и просят о помощи. Вся эта затея отдает настоящей большой фантастикой. Это, конечно, не все. На выставке был «Фаренгейт» (о котором вы также можете прочитать в моих любимых «Экспонентах». Настольная, между прочим, сага... Да, в Северной Америке игра будет называться Indigo Prophecy), разрабатываемый Quantic Dream (www.quanticdream.com) сумрачный полицейский триллер. Дело происходит в Нью-Йорке, температура на улицах постоянно падает (отсюда и название), жестокие немотивированные убийства, в числе героев — Лукас Кейн (тот самый парень из сортира, со шваброй), его брат-священник Маркус, а также парочка детективов, Карла и Тайлер, идущих по следу. На выставке демо-версию квеста показывали на игровом автомате (все-таки показывали, Коля! Правда, автомат скоренько слетел с катушек), и управлялся он геймпадом.

Кое-что происходило и на консолях: Okami (Clover Studio) на PlayStation 2, почти что квест про белого волка на технологиях cel shading; а сама Sony показывала новую игру авторов культовой ICO (Shadow of the Colossus, пособие по истреблению гигантских мифических зверей) и Genji: Dawn of the Samurai — народный самурайский квест, новую вариацию на тему бессмертной «Онимуши». Наконец, на PS2 будет Resident Evil 4, могучий survival horror, ныне бытующий только на мертвой консоли GameCube, и его тоже представляли...

Но об этом, увы, в следующий раз.







вверху **Dreamfall.** Здравствуй, Касабланка! Сохранившиеся еще с богартовских времен глинобитные постройки — и небоскребы делового центра. Африка как супердержава. Негры вместо якудзы. Таков киберпанк по-норвежски.
в центре **Okami.** Очень нестандартный полуквест-полуаркада. В последнее время пошла мода на флэш-адвенчуры про собачек. Ну а эта вещь — про волка. В Древней Японии.
внизу **Resident Evil 4**, снова Capcom. Как видите, переместившись с улиц Ракун-сити на улицы патриархального европейского городка, зомби прекрасно приспособились.

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

олег хажинский



ОБ авторе

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ
Приговорен летом к четвертованию велозагаром. Всерьез планирует посвятить следующую колонку встроенным играм на GPS-навигаторе. Говорят, это дико интересно. Проверим!

Пингвины, товсь!

В «Непобедимом» Лема децентрализованные микроскопические твари из кремния одолели хорошо вооруженных мастодонтов высотой с десятиэтажный дом. Недавняя фотография то ли радиоуправляемого вертолета, то ли летающего веб-сервера совершила кругосветное путешествие по почтовым ящикам технически подкованных гиков. Время танков уходит. Пока Sony, Microsoft и Nintendo делят шкуру недоубитого медведя электронных развлечений, невидимый враг собирает силы, чтобы нанести страшный удар.

ПЛОХИЕ И ЕЩЕ ХУЖЕ

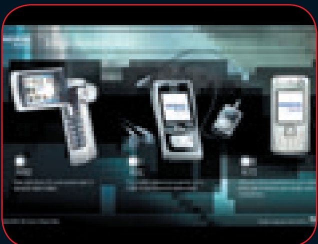
Эту игровую приставку не нужно покупать — она у вас уже есть. Лежит на столе рядом с клавиатурой, в левом кармане брюк, куртке или, если вы воображаете себя техногенным завоевателем IT-прерий, пристегнута в кобуре к поясу. Пиф-паф! Это ваш мобильный телефон. Зайдите на сайт вроде www.playmobile.ru, выберите трубку, оператора и через пять минут (если только бог не избавил вас от любопытства) вы станете беднее на сумму от одного до четырех у.е. без НДС. Купленная игра едва ли окажется шедевром дизайна, потрясет вас глубиной атмосферы или очарует хитросплетениями сюжета. Мобильные игры — продукт массового потребления, рассчитанный на аудиторию, по сравнению с которой наши с вами пресловутые казуалы — высоколобые изнеженные эстеты. Тусклые экраны, невнятный писк вместо аудиоэффектов и музыки, чудовищно похабное управление, процессор-мертвяк, вечно садящиеся аккумуляторы и, боже мой, эти постоянные звонки в самый напряженный момент. Еще вчера трубкоигры производили гнетущее впечатление. Сегодня они немногим лучше. Но ситуация, как нам обещают, скоро изменится.

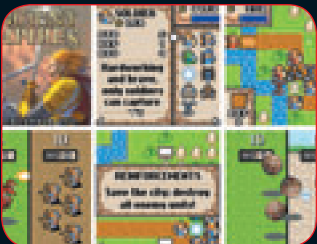
В настоящее время только 6,7% всех пользователей сотовой связи в мире балуются мобильными играми (МИ). По оценкам Informa Telecoms & Media, если через пять лет количество мобильных игроков вырастет до 15%, рынок увеличится с нынешних $2,6 млрд. до $11,2 млрд. Похоже, это не столько прогноз, сколько план на ближайшую пятилетку. Количество игроков НУЖНО увеличить до 15%, и над этим уже очень серьезно работают.

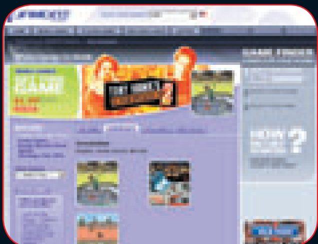
ЛОЖНОЕ ПРОСВЕТЛЕНИЕ

Производителям сотовых телефонов нужно продавать новые трубки. Операторам сотовой связи — зарабатывать на дополнительных услугах по продаже МИ. Издатели КИ и кинокомпании получают доступ к малоосвоенному, дремучему, бескрайнему рынку пользователей сотовых сетей, которые вряд ли откажутся скачать на свой телефон игру под брэндом The Sims, Need For Speed, «Властелина колец» или

Мобильные телефоны (типа) наносят ответный удар







слева Сотовые телефоны отчаянно хотят быть игровыми приставками. По мнению экспертов, в 2006-2007 гг. «мобильники» догонят по производительности Sony PSP. В кадре — новые Nokia-смартфоны, на которых будут работать все игры для N-Gage QD.
в центре Ancient Empires. Походовые стратегические игры в японском стиле выглядят на телефонах вполне убедительно и в состоянии скрасить не одну скучную лекцию в институте.
справа До появления EA Mobile Jamdat называли «EA в индустрии мобильных развлечений». Кажется, пришло время подумать о других вариантах.

«Звездных войн» — особенно сразу после премьеры, прямо в кинотеатре, под влиянием момента, а? Несколько лет назад отчаянные смельчаки-визионеры из Nokia попытались прорваться на рынок компактных игровых консолей со своим N-Gage, но были безжалостно пережеваны безобидными с виду пластиковыми челюстями Nintendo GameBoy Advance SP. Сверхгаджет Sony PSP с его роскошной графикой и очередями в магазинах должен был стать памятником на могиле N-Gage, однако хладнокровные финские парни не собираются сдаваться. Пусть N-Gage умер, но дело его живет, — по крайней мере на платформе Series 60. Герард Винер (Gerard Wiener), директор и главный менеджер игрового подразделения Nokia: «Мы планируем включить поддержку игровых приложений на высоком уровне во все модели смартфонов». Ну и что? Ничего особенного. Просто в этом году Nokia собирается продать около 25 млн. умнофонов.

Итак, сотовые телефоны отчаянно хотят быть игровыми приставками. Новые смартфоны Nokia еще не появились в продаже, а сторонние производители уже предлагают для них джойстики — это поможет решить проблему с неудобным управлением. На помощь производителям сотовых телефонов спешат ATi и nvidia. Недавно ATi объявила о начале производства IMAGEON 2300 — графического ускорителя для телефонов. nvidia предлагает целую линейку мобильных акселераторов GoForce и, чтобы у производителей рассеялись последние сомнения по поводу того, кто в доме хозяин, учреждает конкурс International Mobile Gaming Awards, итоги которого будут подведены в следующем году. Большие яркие экраны, быстрая трехмерная графика, хороший звук, сменные карты памяти или даже встроенные жесткие диски (в Nokia N91 — уже), постоянный доступ в Интернет, Bluetooth, — по многочисленным прогнозам экспертов, в 2006-2007 гг. сотовые догонят по игровым возможностям Sony PSP. И вот тогда начнется самое интересное. Эпоха монополизма Nintendo и Sony закончится, а нас всех ожидает великое мобильное братство. Операторы сотовых сетей спят и видят, как игроки скачивают МИ и дополнительные уровни, управляют своими героями в онлайновых РПГ и всем классом рубятся в телефонный Counter-Strike, пользуясь бескрайней пропускной способностью сетей третьего поколения. Даже если нарисованное светлое будущее вас не

устраивает — не волнуйтесь, оно все равно будет построено. Потому что за дело наконец-то взялась Electronic Arts и другие «особо крупные».

ВСЕМ ВСТАТЬ!

Не так давно производством и продвижением МИ занимались относительно небольшие студии и компании, многие из которых выросли на этом бизнесе. Крупные игроки вроде Ubisoft и Activision продавали лицензии на Splinter Cell, Prince of Persia, HMM и Tony Hawk's Underground 2 специализированным издательствам (разработчикам). Да, это были славные деньки, но теперь за дело взялись серьезные дяди.

На открытии Game Developers Conference президент EA Mobile Джон Баттер (John Batter) сообщил собравшимся о начале массированного наступления на рынок мобильных развлечений. В течение 2005-2006 гг. армада EA в количестве свыше 20 тайтлов, среди которых уже названы Madden NFL 2006, The Sims 2 Mobile, Need For Speed: Underground 2, Tiger Woods PGA TOUR 2006 и EA SPORTS FIFA Football 2006, выдвигается в нашем направлении. Пленных приказано не брать. Стоит ли говорить, что в EA смотрят на МИ с особенным прищуром: для них МИ — это средство поддержания постоянного контакта с «потребителем». Нервные системы всех игр в серии, будь то NFSU или FIFA Football, будут связаны. С «мобильником» в кармане вы уже никогда не расстанетесь со своей семьей из The Sims 2 или клюшкой для гольфа из Tiger Woods PGA TOUR. И это только начало.

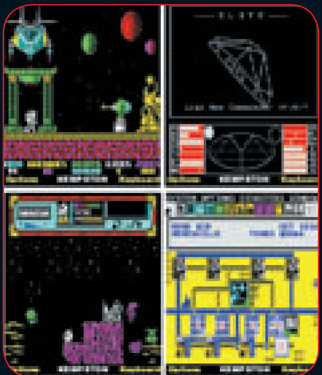
«Когда потребители оценят нашу работу, мы все заработаем кучу денег», — обнадежил собравшихся разработчиков Баттер. Присутствующие восприняли слова VIP-персоны без должного энтузиазма. «Они собираются занять мобильный сектор, и это все изменит», — признался корреспонденту GameSpot представитель маленькой девелоперской компании на условиях анонимности. Некоторые изменения юной индустрии мобильных развлечений, заметим, совсем не помешают. Никакие 3D-ускорители и сети третьего поколения не сделают МИ популярными, если их качество окажется на прежнем уровне — то есть ниже голенища.

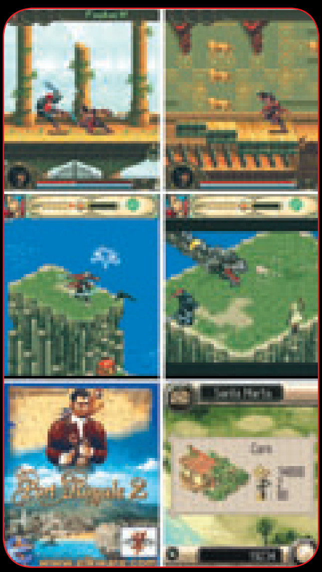
Да, путь МИ-разработчика усеян отнюдь не лепестками роз. Где уж тут говорить об «игровом дизайне» — свести бы концы с концами! Как вам, например, перспектива адаптации игры под сто с лишним мобильных платформ? Специализированные компании берут за такую услугу около $25 тыс., но вам все равно придется перерисовывать графику под все возможные разрешения. Российские операторы забирают до 50% прибыли от продажи игры, производители сотовых телефонов постоянно выпускают новые модели, конкуренты наседают, и, чтобы быть «в плюсе», разработчикам остается одно — гнать дешевое порно в режиме конвейера, одну игру за другой. Редкие бриллианты тут же скрываются в толще осадков неприятного цвета и запаха — нужны серьезные деньги или раскрученное имя, чтобы не дать им утонуть. Российская команда G5 выпустила свой «Карибский кризис» в мобильном варианте и, кажется, не собирается останавливаться. Ветеран индустрии, которого зовут «Никита», давно и успешно окучивает эту ниву. Думаю, очень скоро и другие российские разработчики обнаружат свое присутствие на новом рынке.

LOAD NEW COMMANDER (Y/N)?

Делать игры для мобильных телефонов постепенно становится модным занятием. Появляются первые болтуны-аналитики, за хорошие деньги продающие издателям исследования мобильной аудитории. Недавно Кармак потерял свой старый телефон, взял трубку жены и неожиданно для себя обнаружил «неплохой цветной экран и несколько ужасных игр на Java». Плохие Java-игры сделали свое дело. Теперь родной папа Quake один день в неделю уделяет DoomRPG — ролевой игре для мобильных телефонов в стиле Bard's Tale и в декорациях DOOM. «Вы не можете создать вовлекающую атмосферу на экране с двухдюймовой диагональю, как бы хороша ни была графика, — сообщает патриарх своему блогу. — Поэтому про настроение и атмосферу в МИ стоит сразу забыть, что, впрочем, не мешает сделать игру интересной и стилистически безупречной».

Появится ли рецензия на DoomRPG в нашем журнале? Эволюционирует ли когда-нибудь аляповатый, легкомысленный, сверхказуальный «мобильный жанр» в самостоятельное направление КИ-искусства со своими канонами, культовыми дизайнерами и скелетами в шкафу? Сегодня кажется — никогда, ни за что. Но только представьте: для смартфонов Nokia умельцы смастерили эмулятор ZX Spectrum, на котором можно запустить, например, «Элиту». Та самая бездонная «Элита» в вашем мобильном. Может быть, пришло время взглянуть на трубку другими глазами? ■





вверху ZX Boy, эмулятор ZX Spectrum для смартфонов на платформе Series 60, позволяет запустить Elite, Nether Earth и другие культовые игры нашего детства. С технической точки зрения в этом нет ничего удивительного, но почему у меня в глазах слезы умиления?
внизу Пару лет назад на игры для мобильных телефонов невозможно было смотреть без всесокрушающей жалости. Сегодня благодаря техническому прогрессу и дорогим лицензиям ситуация начинает исправляться.

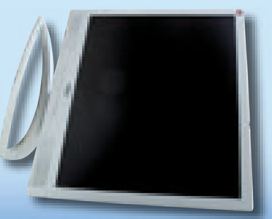
РЕЗУЛЬТАТЫ РОЗЫГРЫША №4 ЛОТЕРЕИ «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ»

МОНИТОР MAG PS976D,
ПРЕДОСТАВЛЕННЫЙ КОМПАНИЕЙ «ИНЛАЙН», ДОСТАЕТСЯ

Лескову Дмитрию Сергеевичу,
жителю города Королев Московской области, двадцати трех лет, читающему Game.EXE два года.
Победителю — УРА!

Более подробную информацию о компании «Инлайн» и ее продукции можно получить на сайте www.i2b.ru

МОНИТОР MAG PS976D —
ОКНО В МИР МУЛЬТИМЕДИА



КУПОН УЧАСТНИКА ЛОТЕРЕИ

Фамилия, имя, отчество ____________________

____________________ | Возраст ____

.EXE-стаж ____ | Индекс ____

Адрес ____________________

____

____

Телефон ____________________

E-mail ____________________

ВЫДЕРЖКА ИЗ «ПРАВИЛ ЛОТЕРЕИ «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ»

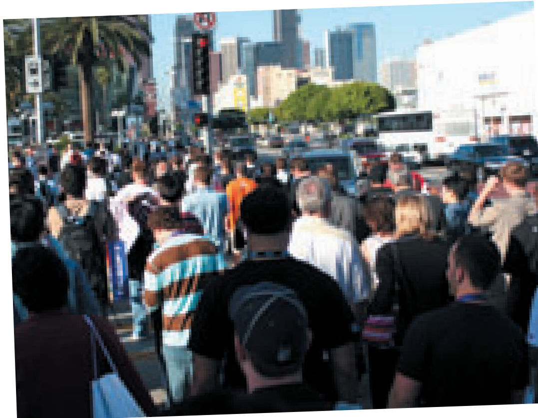
- Купон заполняется печатными буквами.
- Конверт с купоном, на котором нет пометки «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», не вскрывается (а купон, следовательно, в розыгрыше не участвует).
- К розыгрышу не принимаются купоны, в которых не указан телефон участника (хотя бы контактный).
- В случае выигрыша счастливец обязан самостоятельно получить (вывезти) свой приз (за исключением книг и игр) в течение двух месяцев с момента публикации списка победителей лотереи. В противном случае (когда счастливец не может самостоятельно забрать приз или не объявляется в течение двух месяцев) приз переходит в пользование редакции.
- Фамилии победителей лотереи публикуется в номере Game.EXE, следующем за данным розыгрышем.

Заполнив этот купон и выслав его по адресу: **115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE**, вы гарантированно становитесь участником ШЕСТИ РОЗЫГРЫШЕЙ лотереи «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», в которой такие роскошные призы, что просто дух захватывает!..

экспоненты роман. часть 1



ДЕНЬ ПЕРВЫЙ
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO, ЛОС-АНДЖЕЛЕС, СРЕДА, 18 МАЯ 2005 ГОДА


Первый сюрприз E3 2005: полная электрическая недееспособность пресс-рума заставила нерасторопных журналистов выстоять в мультичасовой очереди плечом к плечу с «простыми смертными». Such a shame.

1. НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ. ОН FUCK! ДЕСЯТЬ МИНУТ ДО СТАРТА E3

Над Л'Анджелесом висит аутентичный, правильный смог, вместе с феромонами цветущих тропических растений формирующий запах города. Запах ограничивает видимость до полутора-двух миль, сразу давая понять, что съемка панорамы (кучка небоскребов и горы в снежных шапках на горизонте) — мечта еретическая и вредная, а создатели путеводителей давно пользуются Photoshop'ом.

Рвущиеся на E3 представители игровых СМИ при поддержке хамски себя ведущих бывш. соотечественников на фольклорных «меринах» и «бимерах» с номерами вроде «CHUDO 1» запрудили Interstate 110. Пилот Скар и штурман Коля в «Мустанге» то вслух, то про себя читают Сутру Белого Кролика; Герцогиня сегодня совершенно точно обезумеет. Провалиться в нору — съехать вниз, на им. Вашингтона бульвар — не выйдет: крайняя левая полоса. Скорость — десять миль в час, штиль; подробная карта центральной части города (площадью в двенадцать кв. футов) не трепещет на ветру, не хлопает краями и не пытается приклеиться к лицам, умащенным солнцезащитным кремом.

На мексиканско-арапской парковке, учетверившей цену услуг по сравнению со вторником, красуются машинки медиаработников — практически полный NFSU2-lineup. Вопреки мрачным предчувствиям пилота, «Мустанги» 2005 г.в. не составляют абсолютного большинства. Великая Белая Акула даже вызывает вялое оживление среди публики: где, мол, взяли без крыши? Дык, отвечают Скар и Коля, состроив cool-мудры из пальцев рук.

Почти от стоянки начинается запредельно космополитичная, в четверть мили длиной очередь на получение нашейного знака пресс-сопредставителя; дети всяких народов имеют такой вид, будто утратили Веру в Самое Главное. Быстро минуя пороги и перекаты человеческой реки, зарегистрировавшиеся за день до открытия .EXE-персонажи бросают на мучеников благожелательные, ласковые взгляды, некоторая часть которых достается секьюрити на входе в Convention Center, кои сплошь почему-то афроамериканцы (их не приняли в LAPD?!), агрессию источающие, но до тщательного осмотра заплечных мешков не снисходящие. А нашим-то фуль? Наши на лету щелкают дуплетом (со вспышкой и без) booth-барышень, продвигающих Официальный Джип Лары Крофт, и вписываются в безобразную борьбу за floor plans и прессу-однодневку... Оп-па, пресс-центр не работает: нет электричества (Чубайс?!). Фуль, все равно бегут в подвальный Kentia Hall на первые встречи. «Зачем ты кричал о ниггерах, размахивая бэджем? — укоризненно спрашивает адвокат-перед-ББ Скар. — Нас могли повязать прямо на входе».

2. АЛЕКСАНДР «СКАР» ВЕРШИНИН. ТРИДЦАТЬ МИНУТ ПОСЛЕ СТАРТА E3

Хорошо, что ББ никогда не узнает об их маленьком раздолбайстве: они отстояли лишний час в удачно разбитой прямо на пути следования чудовищной пробке (адвокат-самоанец Николай, в отчаянии кушая соломенную шляпу на соседнем сидении, пищит: «Мы должны, должны были встать в полшестого и отказаться от завтрака!.. И от синтетических на...»), а посему явились к старту самого большого в мире фрик-марафона с деликатным джентльменским опозданием. «Расслабьтесь, — встречает их старый добрый Convention Center. — Вот живая очередь на регистрацию длиной в четыре часа под палящим солнцем, а здесь у нас полностью обесточенный пресс-рум и погруженные в ночь окрестные аудитории». Запарковав (за бешеные у.е.) свой верный Imperial Star Destroyer, он же Винсент Белая Тень, он же Light Side of the Force, они с неподдельным интересом разглядывают приспешников NovaLogic, отчаянно конструирующих рождественскую гирлянду из ста тридцати восьми удлинителей. Начало электрической дороги жизни скрывается в покрытой нежным лос-анджелесским смогом бесконечности. Настроение почему-то улучшается.

3. КОЛЯ, STRAIGHT OUTTA KENTIA HALL, ДВАДЦАТЬ МИНУТ ПОСЛЕ СТАРТА

Окажись на E3 автор гипертонического для non-impaired-личностей лозунга «Мы за бедных, мы за русских», ему следовало бы направить стопы в сторону Kentia Hall, где обретаются в большом количестве эти отнюдь не взаимоисключающие категории. Стенды крупных российских и гонконгских издателей плавно переходят в длинные ряды серых кабинок без архитектурных излишеств — местный эквивалент не то хрущеб, не то трущоб.


игра Operation Flashpoint 2 | жанр First person military combat | платформа PC | разработка Bohemia Interactive (www.bistudio.com) | релиз 4 кв. 2006 г.

Чудится, что если в проходе между пластиковыми перегородками внезапно оглянуться, то в дверные проемы втянется некое количество голов с выражением корыстного интереса на лицах (не издатель ли пробежал, петляя?). Однако подобные ощущения испытывать нехорошо: лучше ловить положительные вибрации и пробивающее мышиного цвета пластмассу оптимистичное намерение прорасти наверх, к свету, в South Hall.
Вибрации же и помогают локализовать загончик Bohemia Interactive, излучающий уверенность разработчиков в себе, в верных поклонниках серии Operation Flashpoint и в том, что Kentia Hall когда-нибудь станет среднеклассовым районом. Барт ван Паассен, голландский гейм-дизайнер Bohemia, делает приглашающий жест – оказывается, для «Икзи» зарезервировано сидячее место. Презентация игры, которая будет называться Operation Flashpoint 2, если Bohemia отсудит права на название у Codemasters, началась только что – пока Коля и Скар опаздывали, пережевывалась Armed Assault, сильно модифицированная Operation Flashpoint номер один, игра урожая этой зимы. Когда Коля вошел, Барт как раз укоризненно поджимал губы в ответ на вопрос про «Operation Flashpoint 1.5».
За 1968-й нам полагается расплачиваться вечно: в OF2 год – 2010-й, какой-то смутнорусский ренегатский контингент, какая-то условная страна третьего мира, куда заглянули танки. По ходу демонстрации дается несколько очередей трассирующими пулями, несколько Иванов получают headshot'ы, затем главный герой ложится на землю и начинает делать пластунские движения ягодицами – ползет под сенью кустов к русскому штабу, который успешно минирует и подрывает. Обрушение стен и перекрытий происходит в соответствии с законами физики, которые не единственная выигрышная черта нового движка, – еще имеются колышущаяся трава, красивые закаты и animal life (лисы, зайцы, медведи). «Точно новый engine?» – спрашивает Коля. Из дальнего угла подает голос Марек Спанель, автор: поясняет, что from scratch ничто не рождается, что любой программный код содержит элементы старого кода... Оставим казуистику, Марек, нововведения в геймплее? – Несмотря на то что площадь карт и их население увеличатся многократно, геймплей должен сохраниться в первозданном виде, отвечает невозмутимый потомок таборитов, потому что иначе поклонники не поймут (а они очень, очень преданные). Вы вот видели тайваньский мод Operation Flashpoint? – Конечно-конечно, он воплощает rebellious spirit всех борцов со всеми захватчиками; может быть, русских замените... эээ... на мутантов или еще кого? Марек вместе с Бартом выражают полное согласие: Иваны – «это пока условно», не исключено, что Иваны будут перелицованы в Хасанов в соответствии с веяниями эпохи, за что Bohemia немедленно выдается авансовая благодарность... Марек, некстати, вы вдохновлялись «Спасти рядового Райана» при обдумывании Operation Flashpoint? – Обижаете, я начал работу над своим произведением о судьбе солдата задолго до Спилберга. – Уф. До того, камрады.
Маленькое лирическое отступление на тему E3-обычаев. Автор игры, если он присутствует на показе, восседает в стороне, пребывая над демонстрацией и лишь изредка пробуждаясь к активности. Под творцом подразумевается не стульчик и не трон, а, что неожиданно, жердочка. Автор подобен умной и немолодой птице (скворцу? дрозду?) со склоненной набок головой, всем видом выражающей окончательную умудренность жизнью. Ответы даются автору с трудом, после каждого последующего вопроса повисает все более продолжительная пауза; отчетливо чувствуется, что силы человеков, которые за все в ответе, на исходе – или из-за густого ЛА-воздуха, или из-за конъюнктуры КИ-индустрии. Конец отступления.
Кратчайший путь, выводящий из Kentia Hall, пролегает рядом с блошиным рынком, оказывающимся при ближайшем рассмотрении выставкой, посвященной истории КИ и видеоигр и демонстрирующей домашние приставки и ПК времен очаковских и покоренья Крыма. Некоторые даже функционируют. Увы, на пакмановскую лихорадку времени нет. Затем с толку и курса сбивает плакат Stellar Quest – Коля снижает скорость. Милейшие ищущие издателя лузеры из EPL Interactive под водительством человека по имени Gene Lynch (!), увы, не собираются заполнить оставшуюся от Роджера Вилко пустоту: ролик (якобы на движке) про Героического Капитана, Сексапильную Медсестру и Злых Киборгов демонстрирует банальный софткор-экшен для всех платформ и возрастов. «Мы запатентовали Боргов в 1982 году», – тихо и кротко изрекает Джин. «Подайте в суд на Viacom», – предлагает Коля, стараясь не поворачи-



Большая часть селебрити и блэк-селебрити на Е3 пропагандировала всякую мобильную мелочь. Лучше бы шутер с Бабулей из «Не грози Южному Централу...».


«Марек Спанель увлеченно играет в Operation Flashpoint 2» (драматизация).



Девочки, впрочем, тоже чаще всего пропагандировали малый жанр.

ваться к нему спиной, и поспешно ретируется. Холодный, неуместный в калифорнийском климате пот еще не высох, а на пути уже вырастают сидящие на стульчиках Рэй и Мелкий из «Очень страшного кино» – к стыду своему, Коля не помнит, кто из братьев Уайансов кто, но это неважно ввиду явно минимальной разницы



Посмотрите на тень на стене! Creepy!



Русский (см. нашивку) Ваня-аспид с «Калашниковым» — это generic enemy, и не только для чехов. Нужно, наверное, гордиться. Но не хочется...

между актерами и персонажами. Мелкий (заливаясь смехом): «Нас сюда только что привезли на автобусе, dudes. Это что, state school fair?» Рэй (подозрительно): «А наши юристы вам разрешили с нами говорить?» Подоспевшие юристы – три белые женщины – объясняют, что Рэй и Мелкий пропагандируют игру своего имени для мобильников на основе черных yo-mama-so-fat-шуток, но выражение «Не грози Кентиа-холлу» придать своим лицам не могут, так как телевидение уже расчехлило камеры. В любом случае пора бежать в South Hall.

4. СКАР, ОДИН ЧАС ДЕСЯТЬ МИНУТ ПОСЛЕ СТАРТА

Первый визит – в Kentia-холл; а значит, набитый шумными мейджорами South-холл, гвоздь выставки, придется увидеть позже. Команда SimBin спряталась от кипящего выставочного муравейника в крохотном загончике в самом дальнем углу «Кентии». Здесь покойно, почти как в гробу. Продюсер GT Legends Род Чонг, он же ведущий дизайнер игры, подхватывает редких гостей под локоть и пытается угостить напитком. «Помилуйте, сейчас только десять утра!» Озадаченный взгляд сквозь очки. «Ладно, забудьте. Приступим?..» Род и Скар начинают знакомство с проектом, не дожидаясь второго запланированного гостя.

«Какую трассу вы знаете? Монзу? Нюрбургринг?» Теперь очередь Скара недоуменно взирать на собеседника. Авторы GTR явно не подозревают, что девять с половиной человек из десяти могут не знать наизусть все повороты гоночной трассы, скажем, в Монако. По этой самой причине автомобильные симуляции SimBin делают честь коллекции серьезного адепта руля и колес. Скар верит, GT Legends не станет исключением.

Непроходимый пуризм девелоперов заставил их приобрести у ассоциации FIA лицензии на три гоночных сезона трех лиг: FIA TC'67, FIA GTC'67 и FIA GTC-TC'76, а также одиннадцать реально существующих европейских трасс (из двадцати пяти в целом). И, наконец, карт-бланш на девяносто (!) самых вкусных четырехколесных созданий, которые человечество повадилось нарекать «автомобилями». Уже сам список с названиями производит неизгладимое впечатление: BMW CSL, Ford Falcon, Ford GT40, Jaguar MKII, Lotus Cortina, Lotus Elite, Porsche 906, Renault Alpine A110... Больше Скару просто не удалось записать. Модели, как легко предположить, исполнены с блистательной безукоризненностью воинствующих педантов.

Но главный шок – кабина (не будем скрывать: Скар падок, грешен!). Авиасимуляторщики былых лет считали святым долгом воспроизвести каждый бубльгум, одеревеневший на приборной панели любимого F-16, ныне их тропой шествуют создатели GT Legends. Когда Скар увидел перевернутый вверх дном RPM-циферблат в кабине очередного сакрального авто, его молодую, тренированную сердечную мышцу свело спазмом благодарности: перед его глазами замелькали девяносто выверенных до копейки салонов с их маленькими эксцентричностями и дизайнерскими шалостями. М-р Чонг делает вид, что не замечает попытки гостя смахнуть нечаянную слезу краем дареного пресс-кита...

С отказом принять геймпад из продюсерских рук Скар поспешил – зря! Клавиатура не спасла его крохотный Mini Cooper, стартовую машину игры, от вылета с трассы на первом же повороте, а вот правильной дозировки газа и угла поворота рулевого колеса от стоклавишной ожидать не приходится. Специально для упря-



игра GT Legends (www.gt-legends.com) | жанр Педантичный автосимулятор | платформа PC | разработка SimBin (www.simbin.com) | издание 10tacle Studios (www.10tacle.com) | издание в России «1С» (http://games.1c.ru) | релиз 4 кв. 2005 г.



Марсель Юнг, 10tacle: «А правда ли, что в России вместо домашних кошечек и собак — ручные моржи?»


Ведущий дизайнер GT Legends Род Чонг уверяет, что небо над Берлином всегда вот такой неприличной таитянской голубизны.

мых и недальновидных поклонников QWERTY разработчики собираются навешивать на управление гроздь дополнительных подруливающих и притормаживающих приспособлений, которые будут портить жизнь незадачливому пилоту до тех пор, пока он не догадается приобрести руль-педали. GT Legends также располагает пятью уровнями сложности и тремя-четырьмя бихевиористскими шаблонами AI. Каковой (AI) – клятвенное обещание – обязательно будет заставлять искусственно-интеллектуальных толкаться, вылетать с трассы и делать позорные, вполне человеческие ошибки. Скар расплывается в улыбке...

В отличие от GTR, игры с застегнутым воротником, GT Legends вправе рассчитывать на более широкую аудиторию. Чему причиной не только присутствие сверхпопулярных моделей культовых авто, но и специализированная кампания. Пусть без сюжета, как в серии TOCA, зато с кошельком, куда попадают призовые накопления от соревнований с цветастыми названиями вроде Battle of the Mini, Drift Kings или British Racing Green. Накопления затем идут на приобретение машины-вашей-мечты. Одной, другой, третьей – и целого гаража мало. Девелоперы не собираются чинить препятствия дерзновенным пилотам, которые тщатся пересесть из кабины дареного Mini Cooper сразу в кокпит лидера класса GTC-TC'76: пожалуйста! Только справитесь ли с управлением?

Слово предостережения поклонникам NFSU. SimBin, похоже, не склонна производить на свет легкие развлекательные аркады. Выделка суперкаров может быть исключительной, а вот окрестному ландшафту нечем похвастаться перед прессой. Ровный далекий горизонт, ни к чему не обязывающие газоны – все по-военному строго и обезличенно. Никаких графических излишеств. Хотя, постойте... Пожалуй, единственное допущение игры – ночные заезды. В реальности их, конечно же, не было, но авторы слишком горды системой освещения собственной разработки, чтобы отказать себе в удовольствии. «Будем надеяться, – думает Скар, – что к следующему релизу SimBin будет вполголоса кичиться чем-нибудь еще. Скажем, алгоритмом динамического моделирования погоды и соответствующей мокрому случаю «физикой». Хотя влажных гонок, как и ночных, FIA, скорее всего, не допускала...»

Когда Скар, искренне довольный оптимистичным началом выставочной трехдневки, собрался откланяться, Марсель Юнг, пиар-менеджер издателя игры 10tacle Studios, попросил еще одну секунду его драгоценного внимания: «У меня есть один нескромный вопрос... Мы боялись задать его нашему издателю в России, «1С»: клавиатуры какой конструкции вы используете у себя дома, если не секрет?»

«Представьте себе кубик Рубика, – не моргнув ярко-голубым глазом ответствовал Скар. – С клавишами на каждой из шести плоскостей. Чтобы составить слово, мы собираем его, быстро тасуя грани. Именно поэтому Россия в промышленных масштабах производит лучших на свете шахматистов, преферансистов и программистов». И бодро вышел вон.



Предзакатный Chevy Corvette. Тщательность отработки освещения в GT Legends доходит до восторженного абсурда: движок обсчитывает тени внутри кабины, отбрасываемые фарами преследующего вас автомобиля!

5. КОЛЯ, IN UTERO, ДВА ЧАСА СОРОК МИНУТ П.С.

South Hall – это шестой рейх; это то, чем занимался бы богемный мир в субботу вечером, если бы наци выиграли войну. Стоящие цепью черные секьюрити-невольники, злобно осклабясь, просвечивают пресс-бэдж ультрафиолетом. За дверями в зал – звукосветовая какофония, органы чувств поочередно отказывают. На стенде Namco беснуется готская группа вперемешку с несовершеннолетними глотательницами огня. Улица из вестерна (с салуном) упирается в дот времен Второй мировой из папье-маше. Sony и Microsoft окутали свои павильоны в адский синий свет, не забыв приделать сверху антресоли, на которых приплясывают одутловатые журналисты из Топеки и Литл-Рока. Под куполом EA-планетария горит единственное созвездие, промо-ролики проецируются на круговой экран, направленные прожекторы через случайные промежутки времени простреливают толпу. В давке, где все заглядывают друг другу через плечо и стремятся пробраться к демонстрационным стендам в виде игровых автоматов, нельзя допускать, чтобы тебя относило к стенам – вдоль них сидят, лежат, дремлют, разговаривают осоловевшие от джет-лага журналисты с ноутбуками, буклетами и лоханками с китайской лапшой, внося скромную лепту во всеобщие hum и buzz.


игра Joint Task Force | жанр Стратегия в реальном времени по-венгерски | платформа PC | разработка Mithis Entertainment (www.mithis.hu) | издание HD Interactive (www.hdinteractive.nl) | релиз 2 кв. 2006 г.

Селебрити Всея Америки легендарный мотогонщик Evel Knievel, особенно седой и сгорбленный на фоне хромированного мотоцикла за спиной, раздает автографы, хвост очереди не просматривается. Значительно меньшей популярностью пользуется мини-телестудия подавшегося на это



Джаспер Фис из HD, как и прочие демонстраторы на стендах nvidia и ATi, достоин уважения: три дня подряд по двадцать презентаций, под кислотным светом и звуковым ураганом — это да.

поприще известного игропортала, но обозревателям все равно: им нравятся их новые прически и индустриальный треп в камеру. Повсюду бесплатные giveaway-лотереи, дефилируют и позируют в интерьерах booth girls, на которых кидаются остекленелоглазые с фотокамерами. Rockstar загнала в зал стадо автобусов-«грейхаундов», в тошнозловонной утробе которых демонстрирует игры. Трейлер-парк обнесен забором из проволочной сетки, которая вибрирует, когда инфразвук ATi-рэпперов подкладывается под вопли диджея со стенда nvidia.

Джаспер Фис из голландской HD Interactive, издающей сочные венгерские RTS производства Mithis, – один из демонстраторов-мучеников, в чьи уши, ноздри и подмышки крутильщик дисков работал всю смену. Он живо отреагировал на Колин бэдж, но не ответил на «хуе мидах», сладкозвучный нидерландский «добрыдень», – оглох. Демонстрация Joint Task Force началась только после серии компактных джаспержестов в направлении мини-эстрады; что ж, кому-то приходится расплачиваться за всё, в том числе и за сотрудничество с производителями видеокарт (неважно, диджейских или рэпперских – шумовое загрязнение одинаковое).

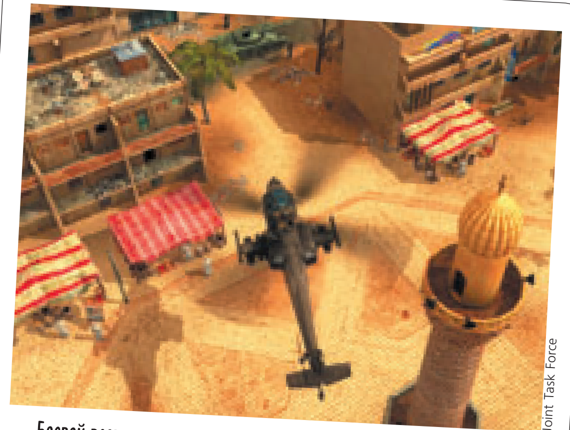
Joint Task Force выдержана в мадьярских традициях: красивые вертолеты висят над красивыми танками и детализированными пехотинцами, проецируя на окрестные пески радиусы поражения для каждого вида оружия. Картинка ненамного превосходит DRAK – до тех пор, пока холландер не приближает камеру. Да-да, Джаспер, Коля видит – пилоты в кабине крутят головами. Что это вы показываете – «давайте пнем лежачего?» Ах, «Let's go kick some ass»? – Let's.

Воинство снимается с места и надвигается на группку зданий саманного пошиба. Умная пехота держится позади бронетехники; обведенные одной рамкой танки и вертолеты синхронизируют скорость, поэтому одинокий Т-72 почти мгновенно исчезает в яркой вспышке, за миллисекунду до которой из башни вылетает тело, выделывает каскад тряпично-кукольных кульбитов и падает, жалостно разбросав конечности. Похоже, время ragdoll в RTS пришло, Олег Михалыч. Какой красивый желтый экскаватор среди «Икарусов» и «Жигулей»! Можно захватить? Вы называете это «конфисковать», так как заглавная Joint Task Force – это Силы Добра? Угу, ладненько. А ямы он копать может? Вы пока не решили, но им можно тактически перегородить дорогу? Тоже ничаво. Кстати, кто противостоит Силам Добра и вот этой небритой болдуинской морде справа по имени О'Коннелл? Террористы и... боснийская армия? Вдохновлялись игрой «Американцы против боснийцев», в которую играли Картман, Стэн, Кайл и Кенни? И мы тоже их ку. Угу, мы захватили танк, но не выходит. Что не выходит? Ах, американский экипаж управляется с захваченной техникой хуже, чем со своей? Хорошо. Goed. Небритый – герой? Он покупает войска? На свои? Ага, понял: если не убивать гражданских, мировые массмедиа полюбят нашу маленькую красивую войну и будут отстегивать нам от своих рекламных за право снимать. Мощно. Браво. У него еще есть харизма и он источает боевой дух? Снаряды кончаются и их нужно подвозить? На высоком уровне сложности миссии придется проходить ночью, подсвечивая себе фарами? Для доставки купленных танков нужно захватить аэродром? Будем надеяться, ваши венгерские подопечные не перемудрят с деталями...

Ага, у вас даже есть список features, подлежащих обязательной демонстрации... Physics: destructible buildings? Будем посмотреть. По дороге к храму убиваем знакомую по Act of War «Тунгуску». Красивая, почти Айя-София, мечеть разваливается изящно, один из фрагментов купола падает на УАЗ-69 с открытым верхом, тот взрывается. Что означает пункт «troops in buildings»? Когда наши солдатики в здании, мы выбираем, из какого окна им стрелять, ясненько. Еще означает стрельбу внутри зданий. Да, бой внутри этого просторного склада – очень красочный. Да. Что-нибудь еще?

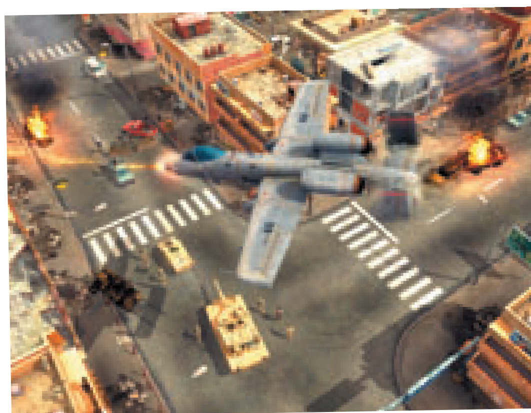
Диджей nvidia убавляет звук и начинает разбрасывать майки, которые расхватываются, как гуманитарные мешки с мукой в Западном Дарфуре; звук включает Джаспер. Пять кампаний, составляющих захватывающую story! Cooperative multiplayer! Песчаные бури! Реалистичная военная техника наших дней! Редактор уровней! Очень просто! Выкапываем канаву! Заполняем водой! Ставим поведение на «фанатическое»! Это значит «бежит на нас»! Большие возможности для моддинга! – Проведем конкурс карт среди читателей, – бормочет Коля. Неутомимый голландец в последний раз пробегает глазами по списку и дергает Колю за рукав: солдатня зрелищно высаживается на землю из вертолетного чрева, используя трос, который то извивается, то натягивается – в соответствии с законами природы. Ай, молодца! До свиданья, tot ziens.

Хороший все-таки жанр – стратегии в реальном времени, бодрый,



Joint Task Force

Боевой вертолет и минарет на фоне друг друга образуют дежурный скриншот контртеррористической RTS.



Joint Task Force

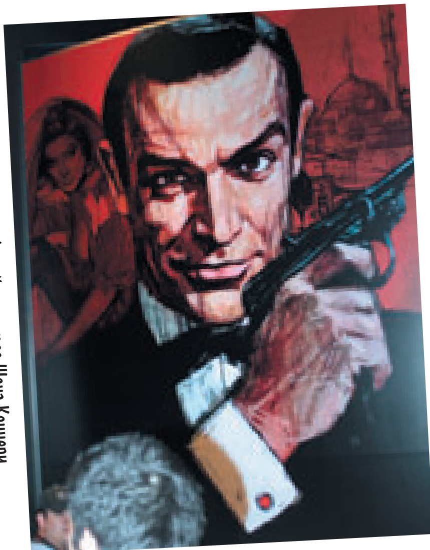
A-10 Thunderbolt украшают не только опознавательные знаки, но и нагар на двигателях. Божественно.



Кажется, touchy moments в игре будет куда больше, чем в книгах Лавкрафта.

красочный, стремящийся к обновлению. На Колины глаза наворачивается видение из недалекого будущего: Коля с меньшим количеством волос на черепе, разглядывающий инвентарные номера на автоматах обведенных зеленой рамкой солдатиков; чуть дальше и левее гики отгрызают ногу Кид Року, на соседнем стенде группа Green Day исполняет песню Fuck Bush и раздает всем «Грэмми»... черт, в него попала майка. Мееедленно передать стоящему рядом. Улыбнуться. Отойти.

«Не пытайся бросить майку обратно в раздающего: твое тело будет настолько изувечено, что его не смогут опознать», — советовал адвокат Коли на входе в Convention Center, страшно вращая глазами. И был прав.


Кон Шоннери, любимый актер сэра Шона Коннери.

6. СКАР, ДВА ЧАСА ПЯТНАДЦАТЬ МИНУТ П.С.

Из зева South-холла тысячей разных голосов на Скара кричит Кон Шоннери, агент 007 на службе у ее величества Electronic Arts. Как всегда, нескаромная EA разбила шатер прямо у главного входа, и толпа совершенно очумевших тушканов с огромными, все еще пустыми бумажными баулами для рекламного мусора и бросовых маек вмерзла в ковровое покрытие титанических объемов кинотеатра. Волны слюноотделений извергаются из широко раззявленных тушканьих пастей, прижатые к объемистым geek-животам лапки подергиваются в такт ухающим басам. Кинотеатр круговой, без сучка и задоринки покрывает все триста шестьдесят градусов, словно попавшая в очередную сагу про гарипотера Бородинская панорама. Технологическое превосходство и дороговизна нового EA-гаджета действительно оставляет легкое головокружение. Картинка то разделяется на шесть или восемь идентичных копий, то вновь воссоединяется, инициируя очередной коллапс в скоплении леммингов. Между туповатыми роликами Battlefield 2 и сериями замаркированных по номеру года спортудовольствий мелькает нечто действительно интересное. А именно свирепая BMW M3 предпоследнего ряда, в полном обвесе и со сворой полицейских крейсеров на скамейке заднего спойлера. «Интересно, — думает Скар, — на какое ребро EA поставила серию Need For Speed на этот раз?»

7. КОЛЯ, DO ZOMBIE NAVY SEALS DREAM OF CTHULHU? ЧЕТЫРЕ ЧАСА ПЯТЬ МИНУТ П.С.

Беззаботные люди трудятся на стенде Hip Interactive, что в продолговатом Concourse Hall: на предложение Коли переименовать издателя Playboy-игр в Hip & Thigh отвечают белозубым хохотом, на изречение «у меня встреча...» реагируют прохладно, как если бы вы сообщили «у меня карбункул на жо». Ну карбункул, а нам-то чё? Если встать в середине lobby и несколько раз прокричать выпью «хочу пресс-пак!», к вам приблизятся люди с застенчивыми улыбками и проповедническим «хотите узнать про Ктулху?» (по прилете в LAX с такой же интонацией, но на чистейшем русском, Скару и Коле предлагали Кришну). Коля хочет.

Call of Cthulhu: Destiny's End — игра с тяжелой судьбой. Это у нее семейное: Dark Corners of the Earth, тоже порождение Headfirst-чресел, которую подписалась издать Bethesda, много лет прячется от дневного света, Beyond the Mountains of Madness вообще не выходит из дома. Сугубо по-лавкрафтовски причины этих странностей (ужасные? инфернальные?) Destiny's End таит, видимо, в пелагических безднах. На поверхности — одержимый аквалангическими видениями Джейкоб, которого тянет в благополучно разрушенный восемьдесят лет назад Инсмут, и Эмили, его подруга по Мискатоникскому университету и жизни; для мультиплатформенного изделия все выглядит вполне прилично, герои контролируются попеременно, сотрудничество между ними — требуется, машина переворачивается, Эмили освобождается, Джейкоб подсаживает, Эмили перепрыгивает через забор, монстры набегают, монстры расстреливаются. Камера Эмили, немного похожей на Наталью


игра Call of Cthulhu: Destiny's End | жанр Survival horror от двух третьих лиц | платформа PC, Xbox, PS2 | разработка Headfirst Productions (www.headfirst.co.uk) | издание Hip Interactive (www.hipinteractive.com) | релиз 2006 г.


игра Ghost Wars | жанр RTS с тактическими инкрементами | платформа PC | разработка Digital Reality (www.digitalreality.hu) | издание Hip Interactive (www.hipinteractive.com) | релиз 1 кв. 2006 г.

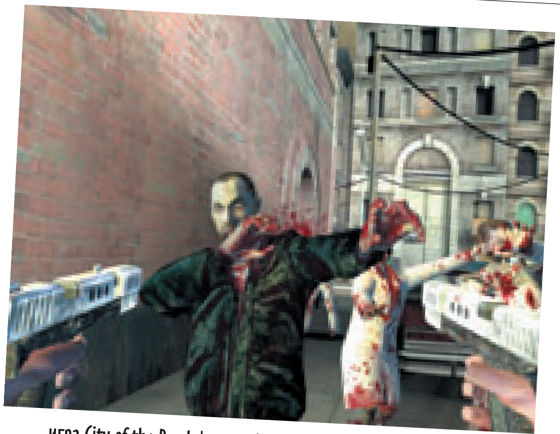
Call of Cthulhu: Destiny's End

Тазбаш, помогает выявить слабости чудищ путем фотосъемки. На Колин вопрос о происхождении мясоголовых вроде-бы-зомби пиар-люди гордо ответствуют, что это дополнение разработчиков к миру безумного затворника, мастера эпистолярного жанра. Вопрошание «а где, извините, шогготы?» остается без внятного отвечания: биороботы, может, будут, может, нет, мы же должны сохранить хоть что-то в секрете. Ребятки, зачем вести себя так, будто у вас вместо ног селедочные хвосты? По дороге в Инсмут Headfirst идет уже слишком давно, вам не кажется, что это не та инфернальность — примерно то же, что произносить имя древнего бога как «Клулу»? Хотя splitscreen-режим и несложные квестовые задачи — это ничего, ничего, можно. Но доедет ли?..

Тем более что совсем рядом показывают кино под названием George A. Romero presents City of the Dead. Конечно, сам Джордж А. Р., непревзойденный мастер gore, не присутствует, но, кажется, классические дух, запах и сукровица в наличии. Во всяком случае так объясняют собравшимся на демонстрацию первых наработок. Протагонист, которому одолжил свой голос и часть идентичности ограниченно культовый хоррор-актер Том Савини, шмаляет по стаду прокаженных мертвецов с двух рук. Клюквенный сок (много ли в зомби крови?) разбрызгивается во всех направлениях, тухлецов отбрасывает назад и разрывает на части. Havok, физический движок, в эту игру точно впишется (то есть как в Half-Life 2, а не как в Vampire): окружение при непосредственном участии героев (числом до четырех, клятвенно обещан splitscreen) обрушивается на мертвецов, расчленяет их и воспламеняет. Колю настораживает только одно обстоятельство: Kuju — британцы. И пока неясно, что выйдет из City of the Dead: ромеровщина (яростное напрыгивание имеет место) или отражение национального темперамента — Shawn of the Dead (бормочущие стада бывших человеков среди бензозаправок и супермаркетов присутствуют тоже).

Среди Hip-монстров и зомби несколько затерялся носитель лангедокского акцента Эймерик Депре, французский сопродюсер Ghost Wars, разрабатываемой венгерской Digital Reality. И снова стратегия в реальном времени и в актуальном антитеррористическом контексте! Верни Кубе демократию, убей Фиделя, помочись на — чтобы воплотить все это в современном духе, нанят эксперт, Dan Snider, не родственник Twisted Sister, зато «морской котик», злостно пренебрегающий E3-долгом — быть доступным для петтинга и фотографирования. Вместо ластоногого была подсунута заслуженная playmate, иллюстрировавшая аддон Playboy the Mansion: Private Party («Новые абажуры, новая мебель, новые лица и бюсты. Не хотите?» — «Нет»).

«Мой племянник — тоже navy seal». О Ктулху! «Yeah, Ghost Wars has terrific animations». Когда экс-модель популярно излагает нахватанный индустриальный жаргон, а окружающие секьюрити поддакивают, — это очень страшно. Прости, Ктулху. Прости, Джордж. Кстати, об animations: terrific они только в ролике, в демо-версии Ghost Wars отсутствовало сглаживание, как следствие — некоторая угловатость всего и вся. Ghost Wars, по словам ее продюсера, желает быть tactical RTS («Вы, журналисты, изобретете новую аббревиатуру!» — Щаз!) — у камеры три режима, один из которых подразумевает вселение в юнит. В связи с этим рядовые имеют инвентарь, переодевают оружие и выдают headshots; из-за плеча робота игрок сможет разминировать террористические взрывные устройства. Сугубо игровые идеи мирно плывут в общем современном RTS-русле: агенты ЦРУ сплошь визионеры и распознают террористов в толпе по красному свечению непонятного происхождения; в отсутствие агентов ЦРУ



игра City of the Dead | **жанр** Survival-шутер от первого лица | **платформа** PC, Xbox, PS2 | **разработка** Kuju Entertainment (www.kuju.com) | **издание** Hip Interactive (www.hipinteractive.com) | **релиз** 1 кв. 2006 г.



City of the Dead

А вот это правильно: полушария мозга и фрагменты черепушки должны сначала разлетаться по индивидуальным траекториям, а потом уже расплываться кровавым месивом.



Господин так и не смог внятно объяснить, имеет ли он отношение к City of the Dead. Зато попытался укусить.



Ghost Wars

С определенной точки зрения Ghost Wars очень похожа на Joint Task Force: в будущем нам опять придется сравнивать две венгерские RTS на одну тему. Хорошо бы не в одном номере...



Эймерик Депре, продюсер Ghost Wars, очень серьезен — конкуренция между венгерскими RTS обостряется.

террористы начинают разлагать мирных граждан и ассимилировать их, то есть превращать в террористов. «Венди, назови мне хоть одну венгерскую RTS не про толпу террористов, жрущих пудинг»...

8. СКАР, ДВА ЧАСА СОРОК МИНУТ П.С.

Обнаружить на стендах играбельную версию Most Wanted оказалось значительно сложнее. Только в дебрях чудовищного лагеря Microsoft, в специальном вольере для рыцарей пера и чернил, нашелся оборудованный парой мониторов миниатюрный грибок, знакомая Скару с дворового детства конструкция, под которой коротали годы локальные труженики граненого стакана. Под сенью скромной шляпки, однако, паслись адепты иного змия, поклонники инъекций чистого адреналина. Один вид заряженной BMW M3, а она явно доминировала в коротенькой демо-версии длиной в drug race-уровень, оказывал на присутствующих волшебный эффект ста пятидесяти без огурца.

Как пиарщики Electronic Arts смогли выдавить из «Баварских автомоторов» эксклюзивное покровительство, доподлинно неизвестно, но сей акт, безусловно, достоин притворного восхищения. Уже сейчас веб-сайт, стенд и внутриигровое убранство NFS:MW заляпаны кругляшами шильдиков с пропеллером, словно главная деревенская улица после гусарского парада. M3 действительно хороша. Дизайнеры убрали приторный жестяной блеск с плоскостей кузова, положив на его место честные отражения неба, облаков и пролетающих мимо городских ландшафтов. Окрестности преобразились. В ласковом солнечном свете («Прощай, вечная неоновая хмурь NFS: Underground?» — веселo подумал Скар) купаются кроны деревьев, крыши домов, блики мерцают на разбитых окнах старого заводика. Когда невольная ассоциативная связка оформляется полностью, она приводит в объяснимое смущение: дизайнеры уровней Most Wanted явно разбили бивуак в охотничьих угодьях Half-Life 2. Ругать их или похвалить? Право, не знаем.

...M3 выходит на смертный drug racing-бой с Mazda RX-8. Но с трассой явно что-то не так! Она... извивается, ведет себя хуже, чем серпантин среднего пошиба. Четко втыкать передачи, удерживать рядность и следить за наглой RX-8 в таких условиях невозможно. Когда отчаянье уже застилает слезами глаза Скара, на главную дорогу с побочного придатка выкатывается Он. Жирный отвратительный лесовоз, перст судьбы о десяти колесах, злая ухмылка неведомого дизайнера. Изящно проскользнуть под ним не так легко, как показывают в фильме «Форсаж». А когда трюк не выгорает, в игру включается туз Most Wanted, нечто неприятное под именем «Интерактивность».

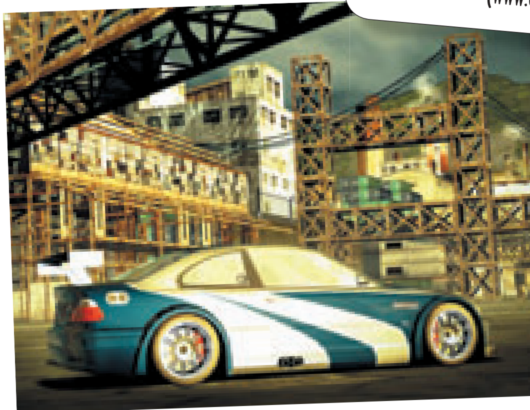
Если правильно ударить лесовоз, цепи, удерживающие бревна, порвутся и бывшие корабельные сосны радостно поскачут по блестящему асфальту. Благополучно объехать их, как вы только что проницательно решили, совсем непросто. BMW мячиком отлетает к стене, затем смачно впечатывается в светофор... и тот послушно складывается пополам. Главная «фишка» Most Wanted — модифицируемый игровой мир, все эти строительные леса, телефонные будки, автобусные остановки, столбы, заборы и тяжелые не-кантовать-грузы, кои полагается использовать во имя собственного благосостояния и с целью хвостоущемления противника.

Супостат подразделяется на две категории: брат пилот и скотина коп. Цель Most Wanted в проникновении и покорении мифического Черного Хит-парада пятидесяти самых злобных компьютероуправляемых гонщиков NFS. В процессе укрощения строптивых шоферюг к празднику непослушания присоединяются скучающие блюстители закона на казенных крейсерах — численностью, если «Электроник» нам не врет, до ста автоединиц. Тактика и норов законопоклонников покамест остаются для Скара загадкой: в крохотную демо-версию не смог пробраться даже один полицейский. Они взяли свое в симпатичном рекламном ролике, где вездесущая M3 пингвином сигала поверх крыш целого подразделения ободряюще сверкающих спецсигналами авто дорожной полиции.

На обещании рапида в качестве маленького адреналин-бонуса Скар расстается с безымянным демонстратором Most Wanted. Bullet Time? В автоаркаде? Ах, ну конечно! Ведь наши маленькие друзья из EA делают не что-нибудь, а «Hollywood-style Epic Persuit Game». Конец цитаты.



игра Need For Speed: Most Wanted (www.eagames.com/official/nfs/most-wanted/us/home.jsp) | жанр Шаловливая автоаркада | платформа PC, Xbox 360, PS2 | разработка/издание Electronic Arts (www.eagames.com) | релиз Ноябрь 2005 г.



Need For Speed: Most Wanted

«Баварские моторы» тщательно вылизаны со всех сторон. M3 смотрится почти так же хорошо, как если бы она стояла в вашем гараже.

9. КОЛЯ, АТАКА ХОМЯКОВ-ОБОРОТНЕЙ! ПЯТЬ ЧАСОВ ДЕСЯТЬ МИНУТ П.С.

Среднеклассовый West Hall, прибежище ролевиков... Двадцать минут в обществе BioWare-appetizer'а под названием Крис Зичук: жаловался, что он не тот Зичук. Коля горячо убеждал его, что быть Зичуком в BioWare хорошо, тем более если ты похож на Музику... На протяжении беседы Коля пытался выкопать из рюкзака вопросы, но смог только вылить в него полбанки минеральной воды, которой канадцы поили всех ошивавшихся у них в приемной. Странная контора — ни одной новой игры, Jade Empire прошла, про Dragon Age ни постера, но в павильоне полно скольких личностей явно без назначенных встреч. Наверняка самый умный из этих прохвостов отсек докторов в темном коридоре и взимает незаконное интервью, соображал Коля, как вдруг увидел Скара, стремительно передвигавшегося над E3-ковром из цветного поролона. С другого направления неспешно шли те самые двое. При виде Скара они заметно помрачнели лицами, он же, напротив, оживился и зачастил: это, дескать, новый .EXE-работник, очень большой ваш поклонник, ветеринар-любитель, вы поладите... Не оставляй меня с ними, прошипел Коля, они превратятся в гигантских космических хомяков. Скар на пару секунд задумался: не-а, если вовремя обработать их фотовспышкой, то без мазы. И, одарив всех широкой улыбкой, быстро ухромал за павильон Bethesda, где выпал из поля зрения.

В изолированной от шума и гама комнате слова звучали веско. Был слышен даже звук, с которым разрастались пушистые гетманские усы Грега. Так! У вас что ни игра, то unfuckbelievable-успех. Помогает курс теоретической психологии? — Практической. Когда работали на «скорой», научились слушать пациентов и узнавать, что хотят слышать они. Помогает как с игроками, так и при подборе работников. — Внимание к деталям тоже медицинского генеза? — Да, это как сшивание швов. До последнего стежка, и крепкий узел. Когда команда работала над Jade Empire, наши люди ездили в Китай; все читали «Три царства», смотрели «Принцессу мечей» и «Крадущегося тигра», фильмы с Джеки Чаном и Джетом Ли. — Отсюда перевес кунфу? — Вы неправильно поняли; боевые искусства занимают в Jade Empire исключительное место не потому, что мы пересмотрели кино, а потому что они ядро китайской культуры, как и коварные евнухи-и.о., да-да. Вообще, игры очень часто губит невнимание к деталям. — А еще чаще издатель, который не дает времени на детали, как в случае с KOTOR II. — Не беремся судить, мы оказывали Obsidian исключительно техническую помощь, в сюжет и тем более в отношения с издателем не вмешивались. Но можем заверить, что с нашими играми подобного не допустим, под каким бы давлением мы ни находились. Мы уважаем фэнов. — А еще вы копаетесь у них в мозгу. Как вам удается создавать женских NPC, на которых гики реагируют более бурно, чем на booth girls? Почему, черт подери, Бастила из KOTOR так похожа на одну мою одноклассницу? — Это не телепатия, это упорный труд всей команды. Кстати, над Mission Vao мы работали куда больше и переделывали ее несколько раз. А еще мы очень любим фэн-фикшн и комиксы про Бастилу. Как, разве вы о них не слышали? — Ы-ы, а кто принимал решение пригласить для озвучки этого персонажа Дженнифер Хэйл, она же Fall-From-Grace из PS:T? Тоже команда? — Да. — Да? А Минск/Бу тоже коллегиальное творчество? Кто пришил к BG2 крылатые фразы вроде «Hamsters and rangers everywhere, rejoice!»? — Мы точно не помним; мы вот с Грегом записали сингл, где Минск поет, а Бу подпискивает. Скажи, Грег? Только не помню, в credits первой или второй Baldur's Gate его можно услышать. Как, вы тоже не помните? Но вы же наш большой поклонник! — Эээ, расскажите лучше про Dragon Age. Что побудило вас покинуть AD&D-делянку? — В первую очередь узкая fanbase. Все D&D-системы имеют устойчивую репутацию занятия узкого круга лиц, которые... — Прыщавы? — Скажем так, мы хотим сделать Dragon Age более привлекательной для несколько более широкой аудитории. Она будет проста в освоении, но с большой глубиной. Система магии будет очень разветвленной, куча предметов с магическими свойствами. — Мануально контролируемое фехтование, как в Oblivion? — Нет, мы сосредоточимся на том, чтобы поединки были простыми и зрелищными в любом ракурсе, как в KOTOR. — У вас в головах содержится платоническая идея совершенной RPG, к которой вы постоянно приближаетесь, или ваш идеал аристотелевски меняется со временем? — Это хороший вопрос (синхронно, с поворотом лиц друг к другу на п/2 (Рэй) и -п/2 (Грег); Колю забирает жуть). Идеал — меняется. Dragon Age — это spiritual successor по отношению к Baldur's Gate. Мы предельно амбициозны в отношении развития персонажа. Теперь у него будет background на выбор, пересекающийся с элайнментами и NPC в сотнях тысяч вариантов. Кубическая матрица, представляете себе? Нашим бета-тестерам придется попотеть... — Не надо опять поворачивать друг к другу лица, тем более с пронзительным хихиканьем. Не повлияло ли на Dragon Age творчество Питера Джексона? — Мы делаем масштабные сражения. Но командовать не придется, мы верны жанру; задача компании героев — выжить. Сыграть ключевую роль в битве? Не исключено. В любом случае



Наши читатели, роденты-вервольфы Рэй Музика и Грег Зичук, BioWare-доктора...



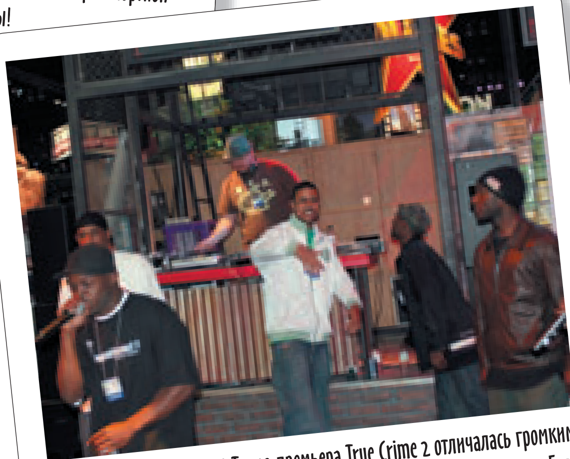
...и Крис Зичук, BioWare-медбрат.


Промоушен-команда онлайновой РПГ средней руки Gods & Heroes: Rome Rising возвела баррикаду из самих себя поперек важной транспортной магистрали. О цЫцероны!

сражения будут visually stunning, как и вся игра, команда очень старается.
— Грег, Рэй, Рэй, Грег, я верю, не нужно выкатывать глаза и трястись после слов ultimate roleplaying experience, это слишком напоминает эпизод из «Сканнеров» со взрывающейся головой. Лучше скажите, почему вы все время ссылаетесь на «команду» и collective endeavor, а не на отдельных работников — вы их сшили пятками, чтобы не сбежали? Правда, что на своей ферме в Альберте вы проводите удивительные медицинские эксперименты, а работников BioWare (кроме вас и PR-службы) никто не видел уже семь лет? Чей клон Крис Зичук? Что это за огромный холодильник в соседней комнате? Почему вы везде ходите вместе?..
Рэй и Грег в замешательстве прикрываются вторым и шестым номерами .EXE за текущий год, пытаясь сменить тему. Рэй, сбиваясь на писк и нюхая воздух: «Ух ты, Far Cry. Я люблю Far Cry!». Грег, показывая окогтившейся лапкой на обложку с Blood Magic: «Это русская игра, да?». Черт, почему так медленно наводится фокус? Вспышка. Вовремя. О чем это мы? — Вы, Рэй и Грег, только что пообещали в скором времени рассказать все-все про Dragon Age в обстоятельном интервью. — Угу, совершенно так. — До скорого!

10. СКАР, ТРИ ЧАСА ПЯТЬ МИНУТ П.С.

Какой-то исполненный вселенской мудрости человек надоумил хозяев компании нанять настоящих афроамериканских джентльменов для рекламы приставочного блокбастера True Crime 2. Темнокожие кабальерос работают как умеют, то есть под сводимые диджеем бодрые ритмы читают рэп-псалмы во славу великой и мудрой родительницы Quake. Что-то в духе: «So put your hands up for Activision, YO!» Боже упаси, хорошо читают, да и пальцуют правильно, от души, от сердца то есть. Но вам не кажется, что благородные доны хип-хоп-движения обязаны отправить мальчиков со стенда в изолятор за строфу: «So activate your vision, YO»? За продажное осквернение светлых политизированных и социальных идеалов хипа и, в особенности, последующего хопа?..


So activate your brain, yo! Тизер-премьера True Crime 2 отличалась громким звуком, провальными декламациями и полным отсутствием контента. Если не считать черных рэпперов и черный лимузин с дверями вертикального взлета и посадки. Йоу.

E3 2005, не стесняясь, бьет рекорды по шкале пиар-нахрапа. Вот ватага ряженых в криво сшитых костюмах а-ля Roma Grandis перегораживает единственный крытый и кондиционируемый коридор, связующий западный и южный холлы выставочного комплекса. Гениальная, достойная Помпея идея! Толпы участников с натянуто вежливыми оскалами протискиваются между щитов мнимых уроженцев Италии, кои торопливо втискивают рекламные открытки в вяло сопротивляющиеся пальцы прохожих. Акт насилия сопровождается вербальным приказом в зверском тоне и принудительном наклонении. Над головами шутов красуется баннер: Gods & Heroes: Rome Rising. Виновник столпотворения (в проходе, разумеется, легкая толчея) подает слабые признаки жизни в близлежащем Concourse-холле: это очередная онлайновая MMORPG-белиберда в древнеримских декорациях. В теории легионеры, гладиаторы, скауты и священнослужители должны поклоняться соответствующим богам (четыре пантеона) и сражаться со сказочными (кентавры, минотавры, химеры) и историческими (галлы, готы, карфагеняне) противниками. На деле базирующейся в Сан-Франциско Perpetual Entertainment, которая, помимо Gods & Heroes, лабает Star Trek Online, показать нечего. Кто впечатлится десятком уродливых круглоголовых человекообразных, увлеченных процессом охаживания друг друга острыми металлическими предметами — причем без видимых вредоносных последствий? Зато какой пиар!
Ко всеобщему удовлетворению, на третий день главному легионеру натерли латы, он изрядно хромал и проводил большую часть времени вдали от поста в бессмысленном созерцании бесконечного движения блестящих самодвижущихся колясок по Figueroa-стрит. Месть сладка, да.

11. КОЛЯ, LIGHT MILLER, WISER BUD, ШЕСТЬ ЧАСОВ СОРОК МИНУТ П.С.

Стенд Ubisoft в распущенном и крикливом South Hall умеренно порнографичен лишь снаружи, торчащим на двадцать футов Кинг-Конгом (перед которым Коля счастливо выцепил из толпы адвоката Скара); за PR-сотрудницей, призывающей другую PR-сотрудницу, за внутренним «двориком» с двумя хрупкими на вид барышнями на входе (секьюрити?!) — форменный бордель: узкий коридор, красные фонарики, стены обиты красным же мехом, у дверей с иллюминаторами толпятся мо-


игра MYST V: End of Ages (www.mystvgame.com) | жанр Квест | платформа PC | разработка Cyan Worlds (www.cyanworlds.com) | издание Ubisoft (www.ubi.com) | релиз Осень 2005 г.

рячки из печатных и онлайновых СМИ, ожидая своей очереди на встречу со сказкой. Скар и Коля быстро пропитываются настроением: скалят зубы и показывают друг другу большие пальцы, каждый из своей очереди.

Демонстрацией MYST V: End of Ages занимается пресс-атташе Рэнда Миллера, девица, очень смахивающая на Барбру Стрейзанд в молодости: зубы – как бейсбольные мячи, глаза – как сгустки огня. Чуть в стороне сидит сам Рэнд, улыбающийся и источающий сострадание ко всем чувствующим существам. Мудрый вуки. Вселенная. Дыра в стене. Электрогенератор, питающий стенд с суетящимися носителями низменных страстей. Мамзель Барбра выдает сопроводительный текст: впервые весь мир игры в полном 3D и в реальном времени... снимать скриншоты пазлов... лицевое motion capture... наложили на модели... Тот случай, когда наблюдаемый феномен превосходит PR-фразеологию. Потрясающе красивые небо в рваных облаках и волнистопенное море, песчаный пляж, заставляющий забыть страхолюдный Santa Monica Beach, скалы, музыка Тима Ларкина. Бессонница, Гомер, тугие паруса – средиземноморский до полной эгейскости берег естественным образом имеет на себе алтарь и пещеру чудовища, которое не нужно убивать (какой же чужой жанр – квесты!), а нужно выманить к капищу. Барбра рисует идеограммы и отходит за большой камень. Является прямоходящее существо внушительных размеров и принимается психологически достоверно шаманить, воздевая лапы и приплясывая. Разражается ливень. В спертом воздухе кабинки явственно пахнет озоном и немного – Молиньё. Значение идеограммы выявлено. Теперь протагонист передвигается по подвесным мостам среди скал, останавливаясь для продолжительных и неспешных бесед с аборигенами, никоим образом не сводящихся к отвратительному насилию (а что...). Лица собеседников действительно хорошо пригнаны и за короткий промежуток времени принимают массу выражений: пусть это не обсчет восьмисот мышц, но все равно красиво. Полы одежд развеваются на ветру.

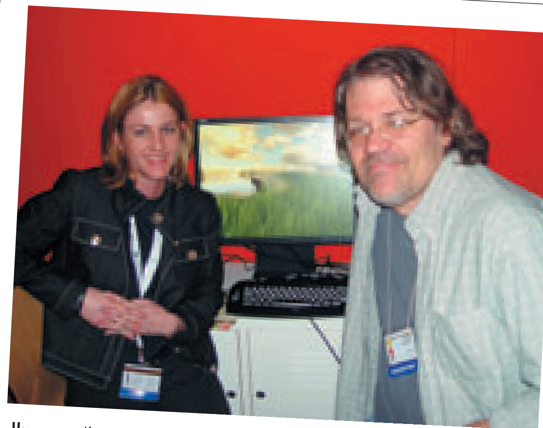
«Мы очень серьезно подошли к обсчету физически корректного поведения тканей в газообразной среде», – вдруг подает голос м-р Миллер лично. Рэнд, а если кто-то, ну, скажем, мой друг, не играл ни в один из MYST'ов? Все потеряно, ain't no going back? – Вы можете начать с MYST V, такое предусмотрено. – Но как втащить нашейные таблички протагониста на скалы, где обитает большинство местных гуманоидов? – Вы должны мыслить иначе, бесконечно благожелательно отвечает Рэнд, все мои игры в конечном счете учат этому. Насчет tablets есть огромное количество способов. – Рэнд, мистер Миллер, сэр, а что вы ощущаете, завершая серию MYST? – Облегчение и вместе с тем печаль. (И Коля чувствует, что он не лжет.) – Вернетесь? – В другое время и по-другому. – Какой умный вопрос вы задали бы Рэнду Миллеру? – Гм. Думаю, «станет ли MYST V лучшим из всех MYST'ов?» – И что бы вы ответили? – Я ответил бы «не знаю», говорит Рэнд и разводит руками.



Ночной воздух пронизан ощущением ухода и утраты... Вернется ли создатель этого мира?



Скала с идеограммами наводит на тревожные мысли о гигантских усилиях ума, которые нужно употребить, чтобы, гм, решить ее.


Низменный человек объяснил бы незамутненно-просветленный вид Рэнда Миллера тем, что штат Вашингтон, родина Cyan Worlds, находится в одном часовом поясе с E3. Но мы не такие, мы выразим восхищение Рэндовым умением сохранять лицо даже под PR-конвоем.

Под низким потолочком на долю секунды возникает радуга. Глыба. Вол. Человечище. Masha! Hear me! – запоздало взывает Коля, цепляясь коленками за антенну под Облачным Городом. Аматерское обращение с Силой приводит не к нарождению умных вопросов внутри головы, а лишь к тому, что Рэнд принимается листать журнал и натыкается на Машино фото. Он помнит Принцессу Квестов и принимается выспрашивать про нее. Как только Коля заикается про «Те, Кто», происходит сразу несколько событий. Нео-Стрейзанд оскаливается и выхватывает свою визитку, как катану: «Только через меня». Одновременно дверь открывает пинком, как в «Последнем крестовом походе», мужской PR-работник с соответствующей (Инди-фильму) внешностью и тоже с визиткой наперевес. Коля судорожно цепляется за записную книжку. Выхватить «шмайссер», положить обоих? Так у него же не автомат, а визитка... и у нее... Наверняка керамические, с зазубренными краями... больно... Ноги сами разбираются, в чем дело, и несут на выход. После прохождения кордона секьюрити Коля вспоминает: забыл! снять! Рэнда Миллера! с .EXE в руках и живым интересом в глазах! Оставил в кабинке Рэнда свой фотоаппарат, говорит он цербершам, часто



игра The Witcher (www.thewitcher.com) | жанр Героическая польская РПГ | платформа PC | разработка CD Projekt (www.cdprojekt.com) | релиз Середина 2006 г.



The Witcher

Это не заставочный рендер, но вполне актуальный игровой шот. Локации, конечно, строго неинтерактивны, по газонам ходить не разрешается, путь в пруды заказан.

и тяжело дыша, не этот аппарат, который у меня на шее, а аппарат моего коллеги... который мой адвокат... Плохая речь, приходится сминать (пригодился аутотренинг «я трехсотфунтовый самоанец»). Перед дверью с иллюминатором две группки журналистов заняты безобразным портовым дележом оставшихся пятнадцати минут с гением. Мимо. «Ты не убьешь мое тело, Барбра, а значит, голова не умрет...» — думает Коля. Побоку. Рэнд великодушно соглашается на фотоэкспонирование и попутно говорит много добрых слов о машине света и цифры, courtesy Натальи Тазбаш. Нужно ли говорить, что в два последующих дня чудо техники фокусировалось еще лучше?

12. СКАР, ЧЕТЫРЕ ЧАСА П.С.

«У некоторых ролевых есть крутая графика, у других увлекательный экшен. И только у одного проекта есть все на свете...» — остросюжетно открывает презентацию блондинолюбивой РПГ The Witcher поляк с превосходным английским Бартош Гулик. Позднее Скар узнает, что сей господин, будучи докой в игровом маркетинге, провел не один год, подвизаясь на почве РПГ-строения, в священных покоях Microsoft (Dungeon Siege, Asheron's Call etc.).

Польский фэнтези-гуру Анджей Сапковский, локальная фигура культовой величины, добросердечно снабдил бывшего издателя, а ныне начинающего польско-чешского девелопера CD Projekt, правами на любимого, хоть и слегка заезженного волшебного мерина по кличке Геральт, обладателя неестественно белой гривы волос, пары мечей и набора чудесных склянок. Следом за видным фантастом по пути меценатства проследовала канадская BioWare, ссудившая команду РПГ-демиургов графическим двигателем Aurora, что разлагается на обочине истории уже не первый год. The Witcher и сам не новичок на E3, но, как и некоторые другие проекты (Call of Cthulhu, например), он продолжает по-мересьевски ползти к релизному горизонту сквозь все препятствия. Респекты.

Сегодня игра с литературным героем, канадским мотором, шрифтами из Diablo и боевой Summoner-системой выглядит более цельной, чем когда-либо. Утверждение во истину справедливо, ибо The Witcher переделывают уже в третий раз. Этот вариант кажется удачным. Фирменные, то есть строго ограниченные в размерах и немного тесные, уровни, характерные для Aurora-движка, сегодня заключены в тиски обворожительных декораций мягкой западнославянской природы. Наш отважный Геральт, вдоволь намедитировавшись на берегу прекрасного



The Witcher

Сейчас прольется чья-то кровь. Поляки рекомендуют экспериментировать с боевыми стилями: в одном случае вас спасет раздающий каждому по оплеухе group, в другом — мощная комбинация strong-ударов.

и недоступного озера, спускается в подземелья с целью изничтожить заказного монстра и принести его уродливую голову местному королю. Путешествие по сырым катакомбам сопровождается явно отрежиссированными столкновениями, и Геральт поочередно применяет то большой стальной меч, то более хрупкий серебряный. Последнего особенно боится волшебная тварь. Несколько скованные анимации ударов в спарринге не дают фантазии о новом слэшере подняться с пола, связанные временным промежутком удары комбо кажутся Скару неуклюжими и неудобными. Но это со стороны: возможно, при непосредственном контакте с игрой ритм все же передается в контролирующие Геральта пальцы. РПГ-составляющая, думается Скару, смотрится в разы внушительнее: расширяется, пухнет и развивается буквально все! Многочисленные субкатегории в трех геральтополагающих ипостасях (Stats, Signs, Swords) обещают более чем глубокое проникновение в механизм функционирования национального польского фэнтези-героя. Пять магических дисциплин-знаков и три боевых стиля (Fast, Strong, Group) для каждого из двух мечей — запаса кастомизации хватит с избытком.

Но еще более забавные тараканы обитают в квестовой области The Witcher. Стража у королевского замка, например, сменяется дважды в день, и оттого, в какое время суток Геральт явился с головой жертвы, зависит дальнейшее развитие событий.



Бартош «Всезнающий» Гулик, человек с экшеном в одной ноге и ролью в другой. CD Projekt, между прочим, выпендрилась, организовав презентацию на отшибе от всего E3-тела, в соседнем Staples-центре.



Незнакомая женщина за кадром: «Дэйв, почему тебя фотографирует этот странный молодой человек?» Дэвид Своффорд, сквозь улыбку: «Сьюзи, не обращай внимания. Это русский, кто вообще способен объяснить смысл их поступков?»

Ранняя явка обеспечивает самостоятельное проникновение в глубины крепости – и одиночный бой с многочисленными ассасинами, наводнившими замок. (Во втором случае Геральт дерется за жизнь короля бок о бок с дворцовой стражей.) А вот еще задачка. В тронном зале две двери в покои: слева и справа. Поход в одну из них приводит в помещение наложницы, как раз подвергающейся жесткому харассменту со стороны непрошеных гостей. Спасение девицы вызовет бурю восторгов со стороны его величества. Но проникновение в противоположную дверь почти сразу приведет к монарху, который немедленно озаботится жизнью подруги – но та уже мертва, что несказанно расстроит правителя и приведет к довольно неприятной выволочке, которую вы, по правде говоря, абсолютно не заслужили.

Главный вопрос Скара, обращенный к разработчикам, очевиден: как сообщить игроку о вилке в сценарии и возможных последствиях поставленного здесь и сейчас выбора? Пан Гулик и компания мешкаются, этот важнейший сюжетный аспект пока не отработан. Будут ли это подсказки со стороны других персонажей или мысли-в-слух самого Геральта, пока неизвестно. Равно как нет сведений и о механизме, который в конце концов активирует одну из трех гипотетических концовок игры. Ответ на прямой вопрос Скара был столь же недвусмысленным: фирменного BioWare-финала за пять минут до прощального ролика не будет. Разработчики собирают информацию о телодвижениях игрока в определенных ключевых точках – и тем решают конечную судьбу Геральта.

Но постойте, постойте! Самое-пресамое забавное Бартош Гулик, поддержанный присутствующим здесь же Адамом Мареком, директором The Witcher по производству, невзначай обронил в конце презентации. К вящему шоку поклонников прозы Анджея Сапковского, счастливый обладатель The Witcher не будет уверен в истинной сущности своего белого демона вплоть до последней минуты. Геральт, единственный и, в теории, неповторимый, может оказаться клоном самого себя, ожившим зомби и даже хитрым двойником-доппельгангером! Такой интриги Скар, видевший всё, вплоть до первого Bard's Tale, упомнить не смог. «Ах, ну разве что в Planescape: Torment, нашей любви навсегда...»

13. СКАР, ПЯТЬ ЧАСОВ ТРИДЦАТЬ МИНУТ П.С.

Дэвид Своффорд застает Скара врасплох в кулуарах стенда NCsoft: в одной руке у героя драгоценный фотоаппарат и увесистый вещмешок, в другой напоминающая кофе жидкость, во рту – академический американский донат, он же тульский пряник по-техасски (первый жест милосердия в сторону желудка за последние восемь часов, поэтому стесняться уже не приходится). И вдруг – Дэвид. Следует не вполне приличная немая сцена, в ходе которой .EXE-журналист с болью в глазах мучительно решает, доесть или, зрелищно расплескивает кофейный напиток и, в целом, нахваливает творчество тошнотворного Роуэна Аткинсона в куда большей степени, чем оно того заслуживает.

К счастью, их знакомство тянется многие годы. Дэвид помнит .EXE-марсиан еще со времен существования Origin, где мистер Своффорд служил ямщиком при Ричарде Гэрриоте Первом. Пару минут они обсуждают модный утренний блэкаут в западном крыле («Кто-то из South-холла отъел слишком много киловатт. Нет у людей скромности!»), при этом Дэвид вызывает в памяти суточное отсутствие Интернет-соединения на выставке, проходившей в те времена, когда по планете гуляли динозавры, а сама Всемирная Паутина охватывала лишь E3, Пентагон и пару местных университетов. Впечатляющий старожил. «Начнем с Ричарда?» Скар с тоской бросает прощальный взгляд на горку пончиков и термос с кофе: «Разумеется, мистер Своффорд».

14. СКАР, ПЯТЬ ЧАСОВ ПЯТЬДЕСЯТ МИНУТ П.С.

Ричард Гэрриот все еще носит цепочку с символом Аватара; побрякушка такого дизайна смотрится на взрослом лысоватом мужчине, гм, неоднозначно. Тем более что ролевые корни мэтром почти забыты, и новый вариант Tabula Rasa тому очевидное доказательство.

Перед самой E3 с тематических проспектов и веб-сайта игры исчезла аббревиатура RPG, ей на смену пришел термин «экшен». Крутой поворот событий! Ричард Гэрриот и Старр Лонг (ведущий дизайнер Ultima Online) буквально за год перековали наистраннейшую версию онлайновой РПГ, которую они демонстрировали в Лос-Анджелесе-2004, в футуристический онлайновый шутер с ролевыми элементами.

Ремастерингу подверглось все: сценарий, сеттинг, графический концепт вселенной, геймплей – стопроцентная смена имиджа! Ныне Tabula Rasa позиционируется как шутер для вдумчивых и глубоких экшен-философов, не чуждых чмокнуть ручку ролевой статистике, если, конечно, присматривать за этой гадиной будет как минимум пара дюжих дрессировщиков-нубийцев. Кроме того, игра без лишнего стеснения адресована аудитории фантастических киношек «Звездные рейнджеры» и «Война миров», от пеленок до кресел-каталок.

«Простите, – грустно думает Скар, а какие еще ассоциации могут возникнуть при созерцании героической борьбы многострадального гуманоидного народца («земляне») с устрашающей расой слоноподобных членистоногих (The Bane)?» Вся неназванная планета поделена на квадраты, в каждом из которых идет негасимый бой. По версии Гэрриота, монстры ежесекундно рождаются в опорных базах в глубоком тылу, откуда вывозятся спецтранспортом на линию фронта. «Отличная возможность для хорошо спланированной диверсии...» – многозначительно косит глазом родитель «Ультимы». Его компаньон Старр Лонг, судя по сообщениям коллег, напротив, обещает падающие прямо с неба капсулы



игра Tabula Rasa (www.playtr.com) | жанр Вторая MMOG Ричарда Гэрриота | платформа PC | разработка Destination Games | издание NcSoft (www.ncsoft.com) | релиз 2005 г.


Автор всех частей Rayman и Beyond Good & Evil Мишель Ансель показать гостям «Кинг-Конга» наотрез отказался: «Идите в сад, мусью, в театр, в очередь, в жо!».

с запасами инопланетного пушечного мяса. Кому из провидцев следует верить, Скар и Коля пока не решили.

Коренастые, запаянные в дутую фольгу фигуры повстанцев тем временем облепляют конечности одного из представителей межпланетного агрессора. Каждый двуногий червячок сжимает в кулачках причудливой формы пистолетик, зенитно-ракетный комплекс «Игла», полыхающий адским пламенем меч или какое-нибудь другое нескромное вооружение из арсенала «Людей в черном». М-р Гэрриот комментирует: «В игре не будет «ствола» победы, новой BFG или шотгана. На каждого зверя хороша своя трехлинейка». Пока журналисты размышляют над нечаянным афоризмом, придворного водителя персонажей, приютившегося за монитором в темном углу комнаты, пришпиливают к холодной текстуре земли острым внепланетным когтем, и демо-версия Tabula Rasa с треском вылетает в ОС. Незадачас. Будут ли вопросы? Несомненно.

— Представляет ли себе м-р Гэрриот возможные варианты миссий? — интересуется Скар.

— Еще как представляет, мало не покажется! Для каждой военной операции (прорыв обороны противника, захват бункера и его удержание, далее см. Planetside, Tribes) выделяется виртуальная копия мира, но



Рабочий женского пола притащил пулемет и готов наконец вступить в бой. Который обещает быть смертельным, ибо, как показывает опыт, взять такой бетоноукладчик в одно лицо практически невозможно.

результат ее успешного выполнения отражается на общей фронтовой ситуации. Зачастую для осуществления особенно сложной миссии придется готовить плацдарм, то есть решить несколько мелких задач, расчистить площадку, обрести свободу действий.

— А что, извините, приключилось с предыдущей Tabula Rasa? Старушка в гибернации?

— Мы сочли ее излишне эксцентричной. Все эти яркие и бесполезные костюмы — много моды, мало пользы. Победа над врагом с помощью двадцатого псалма с краю может показаться забавной высоколобому критику, но будет ли реальный человек воевать таким образом хоть сколько-нибудь?

— Ну, если песенник увлекательный...

— А если нет? На всякий случай мы придали игре более агрессивный, современный вид и темп. Внутри это прежняя Tabula Rasa, с расчетом вероятности попадания в цель и прочими ролевыми причудами. Кстати, вы заметили, что оружейный прицел самостоятельно прыгает к близлежащей жертве и приклеивается к ней, вам остается лишь нажать на курок и молиться о благосклонности выпавших в чреве игры кубиков?

— Слава богу, значит, так и было задумано! Мы, грешным делом, испугались, что это у вас в фойе такой странный кофе: чуть глотнешь, а картинки в телевизоре сразу прыг-прыг-прыг...

15. Скар, шесть часов сорок минут п.с.

В жарких сумеречных недрах логова Ubisoft чувствуешь себя как минимум Ионой. Скара и его адвоката-самоанца с нехристианским именем Третьяков заводят в неприятную боковую аллею и просят посторожить пару чуланов странного вида. Каждая из дверей снабжена иллюминатором, и наши герои могут видеть, как на двух квадратных метрах внутреннего пространства копошатся люди. С некоторым облегчением Коля и Скар убеждаются, что это не оргия. Хотя...

Происходящее подозрительно смахивает на палповую телепередачу про французский замок в устье Амазонки, где безвинных спортсменов, деятелей культуры и социального фронта кушают анакондами, пауками и гамадрилами во имя увеселения масс. Скар слышит, как Коле громко шепчут на ухо: «Рэнд Миллер!», в то время как ему самому говорят: «Мишель Ансель!» — и одновременно толкают в разверзнутый зев каморок.

В дальний угол камеры (комната явно проектировалась как одиночка) забился небритый француз лет тридцати. Он испуганно наблюдает, как вслед за Скаром в помещение засовывают еще пять или шесть человек, которые занимают свободные стулья и углы, прочие свешиваются с потолка. Новоприбывшие пилят резидента чулана взглядом и косятся на стоящего рядом ЖК-исполина с подключенной к нему игровой приставкой. Оба прибора выкл. На миг воцаряется мертвая тишина. За тонкой стеной беснуется South-холл.

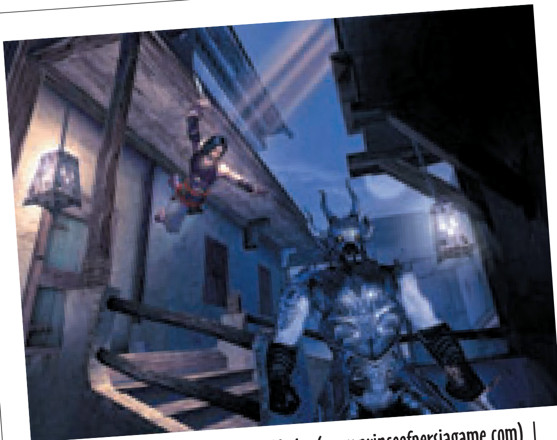
— Меня зовут Мишель Ансель. У меня есть всего десять минут, чтобы ответить на ваши вопросы, прежде чем меня уведут. Надеюсь, вы уже посмотрели Peter Jackson's King Kong? Игру, разумеется, не фильм...

Шесть пар глаз смотрят на хозяина странной комнаты суровым немигающим взглядом, отчего тот вдруг начинает оправдываться.

— Понимаете, мы пытались, честное слово! Пытались запустить здесь King Kong, но, увы, без особых успехов. Видите: вот телевизор, вот Xbox, а диск с игрой внутри. Но не запускается. Понимаете? Компренде? Иксбокс капутмахен, ду йу андерстенд?.. Не отвеча-


Ричард Гэрриот: «Некоторые операции в моей новой MMOG потребуют свыше тридцати снайперов, которые ПОСТОЯННО сидят на крыше...»

ете? Ну хорошо, ладно, молчите. Тогда я расскажу вам что-нибудь про свою игру. Не против? Молчание — знак согласия, так говорила моя тетка из Льежа. Стало быть, где я остановился? Ах, да, King Kong. Вот вы, например, знали, что Питер Джексон, натурально, игрок? Его агент однажды рассказал мне, как Питер играет в Halo, какие чудеса отваги вытворяет этот скромный новозеландский кинорежиссер с геймпадом в руках. Так вот, моя игра, Peter Jackson's King Kong, пришлась по вкусу этому самому Питеру Джексону, полному однофамильцу П. Джэ. в ее названии. Черт, надеюсь, вы понимаете мой английский... В общем, я делаю игру по фильму, только в кино всего два часа, а в игре пятнадцать. Поэтому многое приходится додумывать. Я, например, решил разбить своего «Конга» на две части: в первой игрок управляет мужчиной по имени Джек Дрисколл, а во второй наслаждается обезьяньей экзистенцией Кинг-Конга. У каждого из персонажей свои маленькие радости. У Дрисколла — интерфейс. То есть его полное отсутствие, ибо какие интерфейсы могут быть в 1930 году? Вы видите пару рук, коими можете хватать все любое, к примеру, прилетающие издалека копья туземцев, — и используете их сами! По вашим пронзительным глазам, мон шер, я вижу, вы вспомнили одну древнюю ПК-игру, тоже с динозаврами и попыткой инкорпорировать реальную физику в любые действия героя. Мы, понятно, не собираемся заходить так далеко, но опыт учтем... «А как же, Мишель, — спросите меня вы, — человек и обезьяна обходятся без лайфбара, традиционного градусника жизненной энергии персонажа?» Хороший вопрос, спасибо, мои бессловесные друзья! Отвечу: как в жизни. Ведь у каждого из вас тоже нет такого приборчика. Поэтому игра все решает за кулисами, а на экране отражается лишь результат. Если вы маленький, то, скорее всего, окажетесь мертвы после первого же серьезного просчета. Большому Кинг-Конгу, понятно, многое прощается. Мы же будем вам помогать разными побочными сигналами, частотой сердцебиения и темпом бега, например. Как в Mario, помните?..



игра Prince of Persia 3: Kindred Blades (www.princeofpersiagame.com) | жанр Гламурная мясокровища | платформа PC, Xbox, PS2, GameCube | разработка Ubisoft Montreal | издание Ubisoft (www.ubi.com) | релиз Ноябрь 2005 г.

Здесь дверь с круглым окошечком распахивается, и две служительницы Ubi-культа берут рассказчика за сусала. Он пытается вымолвить что-то еще, но Скар слышит лишь: «...и обязательно посмотрите мою игру! Запомните! Кинотеатр Ubi, трехкилометровая очередь, начинается от красной урны на Wilshire!» И с тем исчезает навсегда. За секунду до того, как стенд-рыба выплевывает посетителей наружу, Скар краем уха ловит бормотание человека прямо передо ним: «Спасибо за «Рэймана», Мишель».

«Рэйман — это американо-французский первосюрреалист с русскими корнями, член группы Dada», — горячо утверждает Коля парой часов позже, запивая терияки шнапсом в японской забегаловке. Скар для проформы соглашается, хотя совершенно точно знает, что это Мэн Рей.



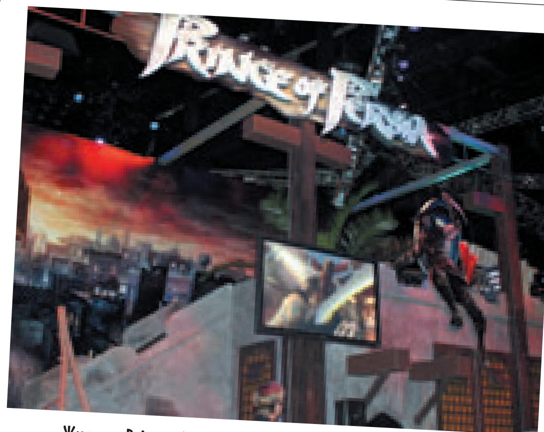
Prince of Persia 3: Kindred Blades

В следующей серии Принц, наверное, начнет допрашивать пойманных злопыхателей. Вот тогда и повеселимся.

16. СКАР, СЕМЬ ЧАСОВ ПЯТНАДЦАТЬ МИНУТ П.С.

Для описания следующей порции Prince of Persia Скару хочется использовать какую-нибудь простодушную рунетовскую кричалку, которой пока не до эфемизмов. Совершенно инфантильная радость от презентации новых приключений злосчастного Высочества бурно плещет через край сознания вот таким бушующим домкратом.

Никогда и нигде доселе с игровой камерой не работали, словно со всамделишным дорогущим аппаратом со съемок к/ф «Апокалипсис, немедленно». Планы — крупные, выразительные, врезанные штопором прямо посреди экшен-эпизодов и головорубительных атак, — завораживают. Кино- и игроцитатник добавляют жару в топке паровоза: милые канадцы умудрились втиснуть в игру кусочек «Бен-Гура», немного «Миссии-которая-невыполнима», не говоря уже об удивительных в данных обстоятельствах Splinter Cell и даже Mortal Kombat («Get over here!»).



Жилище Prince of Persia обставлено в традиционном ключе: широкоэкранные мониторы, кроваво-красный горизонт и картонные изваяния Высочества в исключительно плохом настроении.

Хиреющего от серии к серии Принца ныне затмила новая звезда: Суперпринц. Белогривый, как лучшие фэнтези-герои, брутальный и злобный, как гадюка, Сверхвысочество занимается невообразимым — только что не прикуривает от динамитной шашки, вставленной в ухо досужего гада. Седовласый живодер бродит по городу Вавилону с километровой велосипедной цепью, к каждому из звеньев которой любовно приварен кривой зубец самого упырского вида. Неспортивное оружие творит чудеса. Так, коронный номер альбиноса — котом подкравшись со спи-

ны, намотать в броске чудную цепочку вокруг горла жертвы, в два или три оборота. А затем со всей дури дернуть. Скар отмечает: у немногочисленных малолетних детишек в толпе зевак перед стендовым монитором разом встают поперек пасти чупа-чупсы. Чистый jalouse.

Немного истории. Впрочем, не вполне очевидной: по данным бестолковых спикеров Ubi, в последний раз они видели Высочество на пути в родной Вавилон, семейное гнездо всех Персидских принцев. Вдвоем с женщиной-в-красном из предыдущей части акробат-сериала Принц благополучно добирается до столицы, где его встречают с распростертыми объятьями. То есть немедленно заацетиленивают в кандалы и принимаются активно казнить. Счастливой невесте не приходит в голову ничего более умного, как в третий раз подряд наступить на неизбывные временные грабли. Девушка активирует «пески времени» и в процессе показательно играет в ящик (увы, лишь по некоторым источникам!), а Высочество приходит в себя в несколько измененном городе. Небо над метрополией затянуто дымом от пожарищ, дома разрушены, а по улицам разгуливают хорошо знакомые желтоглазые кровососы. Веселье начинается заново.



Высочеству никогда не удавалось надолго завести собачку. По необъяснимым причинам на первой же прогулке песик расставался с головой!

В качестве полезной нагрузки в старого Принца неожиданно вторгается новый. Современные психологи непременно поставили бы Высочеству диагноз «раздвоение личности, регрессивный (дезинтегративный) психоз», но, вот интересно, что бы они сказали о триггере переключения между идентичностями? Стоит сирому герою основательно обжечься (подойдет любое пожарище), как злобнючий блондин в нем берет верх над сравнительно кротким брюнетом. Царевич перевоплощается вкупе с гардеробом и штатным вооружением. Заметим, что обратная метаморфоза доступна лишь единственным образом — через остужение вельможного пыла с помощью водных процедур.

Сбить воинственное настроение Kindred Blades до уровня политкорректности вечерней передачи для малышей, впрочем, не удастся даже окунув Принца в воды Северного ледовитого. Парень режет глотки кривым ножом с грацией объявшей шест экзотической танцовщицы. А что он творит цепью, вообще страшно описывать! (Скар ежится.) Один удар жуткой железяки разваливает желтоокух надвое. Вдоль, не поперек! Время от времени Высочество пауком свешивается с карниза, спускается вниз по цепочке и просто сворачивает нечисти их неприятные кошачьи головы. Под ложечкой у Скара настойчиво сосет — ему срочно хочется проделать пару королевских трюков собственными руками.

С приходом седого плохиша девелоперы открыли новый для Prince of Persia стиль игры. Stealth, конечно, весьма условен: во-первых, в нужные моменты жертвы сами отворачиваются от слишком уж очевидно крадущегося героя, во-вторых, ни одна из них не производит ни звука, пока их пилят, кромсают, рвут на фрикадельки. Условность досадная, но ради неприличного уровня кинематографичности Скар готов прикрыть глаза и ни за что не оборачиваться. Девелоперы также просили не придираться к псевдонелинейности прохождения игры, черте для Prince of Persia совершенно нехарактерной. Если подняться на крышу высокого здания в Вавилоне, взору открывается замечательное зрелище. Крыши домов, разноликие и манящие, тянутся разве что не до горизонта. Все они в распоряжении игроков — в определенных рамках, разумеется. Поскольку Высочество находится не в ладах с собственными подданными, его маршруты пролегают по местам воровской славы, и превосходная акробатическая подготовка вновь придется кстати.


Первому, кто правильно идентифицирует на фотографии спецкора .EXE в Лос-Анджелесе, полагается приз: демонстрируемая на фотографии маска-шлем Дарта Вейдера и пособие по аутентичной дыхательной гимнастике.

Наконец, Ubi смело вторглась в посапывающий лагерь мини-игр и навела там основательный хаос. Крысиные бега наперегонки с межпространственным демоном Дахакой смотрятся сущей ерундой по сравнению с нынешними скачками на лошадях и колесницах. Бен-Гур с гладиатором Максимусом продали бы полцарства за Принцево место в двуколке — уж очень эстетично несутся кони по горящему Вавилону, гады цепляются за деревянные поручни зубами, дабы немедленно получить пару отборных тумаков и откушать пыли в ходе акробатического низвержения, а ступицы повозок сталкиваются с грохотом распахнувшего жерло Везувия. Когда понукаемая колесницей упряжка оппортунистов врезается в угол здания и разлетается в щепы (не вспоминайте о лошадях!), зрители поднимают вой и хватаются за головы.

«Неужели мы никогда не устанем от этой незатейливой, жидковатой экшен-кашицы?!» — восклицает влюбленный Скар.

Удивительное дело.

17. СКАР, ДЕВЯТЬ ЧАСОВ ТРИДЦАТЬ МИНУТ П.С.

Перед походом на премьеру «Мести Ситхов» Коля и Скар проводят импровизированную летучку. Темы дня: «Духовная околофабричная нищета E3, серомундирная неброскость ее игр» (докладчик тов. Третьяков), «Прискорбное отсутствие проектов с большой буквы» (докладчик тов. Третьяков), «Вопиющая наглость мейджоров, или С каких пор за закрытой дверью нет эксклюзива? Нет, в натуре?!» (докладчик тов. Третьяков). К несчастью, докладчик накатывает еще шнапса и растворяется в прекрасном далеко. Скар доверяет его бездыханное тело официантке с тем, чтобы забрать на обратном пути из уделов, где сегодня, судя по расписанию сеансов, обязательно объявится Сила.

ДЕНЬ ВТОРОЙ
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO, ЛОС-АНДЖЕЛЕС, ЧЕТВЕРГ, 19 МАЯ 2005 ГОДА



игра The Roots (www.theroots-game.com) | жанр РПГ в японском смысле | платформа PC, Xbox | разработка Tannhauser Gate (www.thgate.com) | издание Cenega (www.cenega.com) | релиз 3 сентября 2005 г.

18. КОЛЯ, WHY SO SAD, ПЯТЬ МИНУТ ПОСЛЕ СТАРТА ВТОРОГО ДНЯ E3

Вибрации в дальнем левом углу West Hall, вокруг стенда Cenega, выражают сплошь испуг, печаль и обеспокоенность дальнейшей судьбой: Ийон попал в чрево русского кита, «1С». Искрящейся радости от визита соотечественника реоккупантов не заметно, демонстрируется подчеркнутая вежливость. Колина рука тянется к горлу — за неимением галстука поправить ремешки бэджа и камеры. Начнем с ролевой игры The Roots? PR-деятельница Cenega Андреа Сладкова сразу и без обиняков заявляет, что The Roots создается людьми из польской Tannhauser Gate (ранее не учившимися в PC-классе), нежно и чисто любящими все серии Final Fantasy. Поэтому не нужно заикаться о нелинейности или болтовне с NPC — герой по имени Ян Гаррет, подкидыш, пройдет по красочным локациям напрямик и не оглядываясь, чтобы в конце сразиться со своим неродным братом, который по ходу сюжета перейдет на Темную Сторону. (Коля почти икает, но виду не подает.) И чтобы спасти пять волшебных деревьев, разумеется. (Икота становится заметной.) Возможно, тонкие знатоки азиатской ролевой науки заметили бы некие оплошности в The Roots, но Коля, хоть и икает, согласен с польскими чехами под руской пятой во всем: герой с угловатой прической и здоровенным мечом, анютины глазки на полянах, витающие над горами очень геометричные снежинки и свирепые белые медведи. Сражения, естественно, в центре и разворачиваются на отдельных «аренах» с отдельным, чтобы ничего не упустить, режимом камеры. Показательное избиение медведей красочно: в восточных или псевдовосточных RPG никто не лупит врагов по физиономии и тем более не мечет молнии, не выкинув какого-нибудь коленца и не окутавшись синим пламенем. Такое впечатление, что ведмедик умирает до того, как на его голову обрушивается непропорционально большой геройский молот, — от зависти к сопроводительным спецэффектам и высокому положению протагониста на initiative bar определяющей очередность хода. Совершенствуясь, персонажи, которых в геройской партии может быть до четырех, получают право плясать твист и шаманить раньше и чаще оппонентов. Геройских шмоток, естественно, море, и почти все вносят свою лепту в боевые вспышки и взблески. «Превзойдете оригинал?» — вежливо спрашивает Коля. Притворное смущение в ответ. По PR-глазам не видно (в них вообще ничего нет, а вместо зрачков — значок «$»), но боссам, понятно, хочется...



Lorath, мир The Roots, богат и разнообразен, в напарники можно получить латинского... тореадора? скорпеадора?

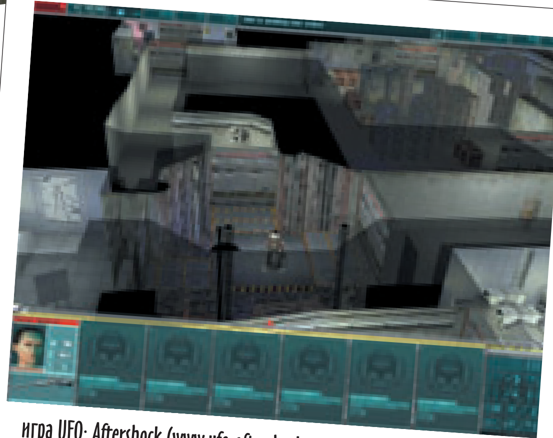
Колина голова переключается в режим «верю-не верю», да и El Matador, разрабатываемая чешской Plastic Reality (Korea: The Forgotten Conflict — не забыли?) похожа на GTA: Vice City. Знаете ли. Ондржей Лаба, куратор из Cenega, родство решительно отрицает: «У нас нет езды на транспортных средствах!». Но все-таки, О., согласитесь, что легкая и ненавязчивая стрельба, вид из-за плеча, криминальное окружение главного героя, latino-style... Герой, хороший антинаркотический агент (американец, конечно), методично, уровень за уровнем изводит латиноамериканские преступные группы, cicaria (ед.ч.). Измыслив страшное — пресечь на корню незаконный оборот наркотиков и кроваво отомстить за утраченных близких, — он прячется за бочками-ящиками и стреляет, подлец, с двух рук. Гм, пистолеты при стрельбе не принимают горизонтального положения. «Это уже ушло. Не модно», — поясняет демонический стратор. А какие-нибудь простенькие загадки? «Не тот жанр. Но зато приходится использовать sneak skill. А еще у нас двадцать видов оружия и финальные боссы на каждом уровне, — пономарит о.



игра El Matador (www.elmatador-game.com) | жанр Шутер от третьего лица | платформа PC | разработка Plastic Reality (www.preality.com) | издание Cenega (www.cenega.com) | релиз 3 кв. 2005 г.


El Matador

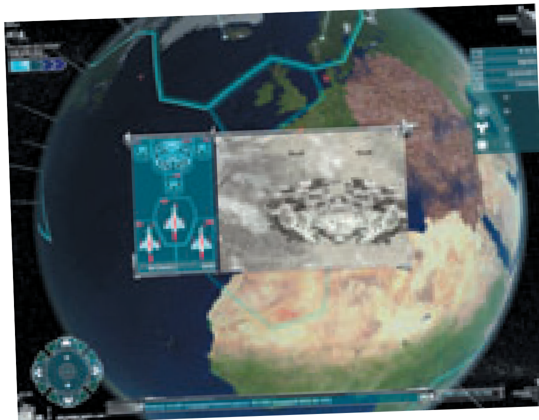
Кладбище — типичный фон для отстреливания наркомафиози в El Matador.


игра UFO: Aftershock (www.ufo-aftershock.com) | жанр UFO-стратегия | платформа PC | разработка ALTAR Interactive (www.altarinteractive.com) | издание Cenega (www.cenega.com) | релиз 3 кв. 2005 г.

Ондржей и отправляет героя на поединок с латиносубъектом, имеющим вместо правой верхней конечности остро заточенный крючок. — Обратите внимание, с поля битвы наш парень бежать не может, а теснота не дает безболезненно расстрелять гада издалека. Какие еще бывают боссы? Ну, вот этот вернется — более злым и с другой протезной насадкой, огнестрельной, в соответствии со story, конечно».

«Учитывая, что El Matador только для PC и он не зернист, GTA crowd может и принять...» — думает Коля.

UFO: Aftershock. Стоит ли напоминать, на что стремится быть похожей игра? В данном случае желание приникнуть к оригиналу — это хорошо. У Мартина Климы, главного дизайнера, такой же ход мыслей: предмет гордости ALTAR — восстановление утерянных скрижалей. Строительство баз, точнее, строительство на базах, и индивидуальная планировка, отсутствовавшие в UFO: Aftermath, снова с нами. Действие игры разворачивается через пятьдесят лет после Aftermath-событий, инопланетяне сбежали с переданной им с такой надеждой планеты и, согласно мощному сюжету, пока сидят тихо, орбитальная станция (резервация для части человечества) пришла в негодность; нужно спускаться вниз, на заселенные киборгами, человеками, psionics и cultists территории родного глобуса. Наскоро экипировав команду из имплантолюбивых киборга, легко одетой псионички и нескольких непритязательных человеков, Мартин отправляет ее метелить культистов (благое дело). Фанатики оказывают невеликое сопротивление, поэтому начинается показ закрашенных родимых пятен предыдущей игры: взрыв гранаты теперь разрушает стену, здания могут быть многоэтажными (в подтверждение на трупы несчастных из окна выпадает плазменная граната). Однако выглядит Aftershock несколько грустно и даже, признаемся, бедно, как и предшественница. Но UFO-культистам на это, кажется, наплевать...


UFO: Aftershock

Перехват тарелок изменений по сравнению с предыдущей чешской UFO не претерпел. Инопланетная биомасса тоже никуда не делась — очевидно, это последствие попытки инопланетян превратить Землю в живой организм.

19. СКАР, ДВАДЦАТЬ ЧЕТЫРЕ ЧАСА П.С.

Они горели желанием увидеть любимца столичной богемы Томека «Полтора Ганса» Путцки и постарались явиться к стенду JoWooD точно в указанное время. Увы, не помогло. Временный поверенный в делах Gothic 3, представитель издателя Стефан Бергер (Stefan Berger), на вопрос о старинном .EXE-приятеле ответственно заявил: еще двадцать минут назад был здесь, но — весь вышел. Как может выйти целиком, без остатка, так много человека, ни Коля, ни Скар представить не могли. Но, пользуясь случаем, вытрясли из герра Бергера максимум подробностей о любимой русским народом дойче-РПГ.

Слово предостережения: представленная на E3-стенде версия Gothic 3 разительно отличалась от живущих в Сети скриншотов и видеороликов. Увы, вживую игра покамест выглядит хуже. Собственно, третья часть именно что смотрится чистопородной «Готикой» — без поражающей рассудок фотореалистичности объектов и текстур. Несколько минут спринта по сильно пересеченной местности меж мирно пасущихся чудо-птичек, наших друзей еще по оригинальной игре, — и это все, на что оказалась способна пре-альфа-версия. По-викинговски задрапированный в меха суровый гражданин, разумеется, вытягивал из заплечных ножен оба меча и не слишком грациозно ими размахивал; любые попытки стравить его с изрядно скованными парнями в красивых (нет, правда, очаровательных!) боевых стойках успехом не увенчались. А бег ради бега... честное слово, Game.EXE не симпатизирует спортивным симуляторам.

Стефан поспешил возместить визуальную скудность демо-билда всевозможной любопытной информацией. По его словам, отданная нам на откуп материковая область будет в три


игра Gothic 3 (www.gothic3.com) | жанр Юбер-РПГ | платформа PC | разработка Piranha Bytes (www.piranha-bytes.com) | издание JoWooD (www.jowood.com) | релиз Начало 2006 г.


Гот-проводник Стефан Бергер и его жаркие фройляйн.



Мы не можем объяснить факт присутствия коммуны носорогов в классическом европейском лесу. Возможно, их кто-то сильно напугал на родине, далеко на юге, и животные все бежали, бежали, бежали...

раза превышать размером островок из предыдущей «Готики». На поспешный вопрос Скара о количестве поселений («в .EXE так любят кемпинги исходной игры!») герр Бергер ответил односложно: двадцать. Двадцать разноликих, до краев заряженных (в Gothic 3 уже около тысячи уникальных персонажей) лагерей, поселков и городов. Что касается политической карты, дела обстоят следующим образом. На суровом горном севере ютятся жесткие несгибаемые норды, они же викинги. Благодатный юг, включая пустыни, занимают орки; а где-то между первыми и вторыми зажаты люди-повстанцы, борцы за свободу от орочьего ига.

На сакраментальный запрос «что делать?» есть, как минимум, три ответа. Можно попытаться объединить человечество, сбросить орочье иго и стать, кроме шуток, королем. Другой вариант — переметнуться к врагам человечества и помочь им одержать окончательную победу. Только как простому героическому мужику стать вождем враждебной расы? Стефан хитро улыбается: «Орки невероятно тупы, если вы еще не догадались. Они поклоняются воловьей силе и пойдут за любым вожаком — даже если это человек. И, нет, начать игру орком нельзя». В далекой южной пустыне, правда, люди живут в мире с орками, но только по экономическим обстоятельствам: здесь процветает работорговля. Захотим ли мы прекратить ужасную практику или поучаствуем в торгах с большой для себя прибылью? Вообще, в Gothic 3 планируется организовать около шестнадцати фракций, и вы можете спокойно предполагать, что часть из них будет идеологически противостоять друг другу.

Тираннозавры (кажется, самые любимые домашние животные лос-анджелесской выставки 2005 года) присутствуют и в новой «Готике». По заверениям Стефана, орки и Т-рексы ненавидят друг друга — а это верный путь для манипуляций. Именно так: игрокам наконец разрешат взаимодействовать с живой природой: если испугать динозавров огнем и сориентировать в необходимом направлении, можно на время «зачистить» от орков целый лагерь. И славно пограбить.

Без особого принуждения обещаны несколько видов оружия: топоры, мечи, алебарды. Луки и арбалеты, скорее всего, тоже вернутся, равно как и пятьдесят заклинаний — хорошо знакомых и новых. Самая большая feature-проблема Gothic 3, транспортная, пока так и не решена. Телепортеры лишь частично облегчат передвижение по огромной карте (75 кв. км), а на лошадей и прочих скакунов Piranha Bytes пока еще не согласилась. «Может быть. Если успеем.»

Последний утешительный приз: отрыв немецкой версии от своего англоязычного родственника будет длиной всего в один месяц, — и Коля со Скаром покидают словоохотливого Стефана. Но не раньше, чем он приводит пару шоугерлз и просит увековечить его в экзотической компании.

20. КОЛЯ, РЕВАНШ НЕ ПРОКАТИТ, ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ ЧАСОВ ДЕСЯТЬ МИНУТ П.С.

Почему немецкая CDV решила разместиться в Kentia Hall (ошибочная подсказка: скаредность)? Почему на входе в тесный бокс человек, на бэдже которого написано «Michael Anderson», на чистейшем русском языке сообщает Коле, что знает его? Быстро выясняется, что Майкл не гость из будущего, а ответработник «Нивала» и находится здесь по поводу Blitzkrieg II, публикуемого CDV за пределами. Коле показалось неудобным обсуждать с вовлеченным в процесс лицом Удивительную Вещь Номер Три: не странно ли, что CDV-lineup включает в себя, помимо BII, еще три RTS про Вторую мировую? Хотя... это ведь разные Вторые мировые.

В случае с War Leaders: Clash of Nations (by испанская Enigma), находящейся пока в эмбриональном состоянии, имеет место управляемая война: отыгрывая Рузвельта, Черчилля или менее приятных персонажей, игрок командует народным хозяйством, производит войска всех


игра War Leaders: Clash of Nations (www.warleaders-game.com) | жанр RTS | платформа PC | разработка Enigma Software Productions (www.enigmasp.com) | издание CDV (www.cdv.de) | релиз 2006 г.



Внешне War Leaders: Clash of Nations вроде бы не уступает существующим RTS про Вторую мировую, но это же глобальная RTS! Должен быть подвох...



игра Codename: Panzers Phase Two (www.panzers.com) | жанр RTS | платформа PC | разработка Stormregion (www.stormregion.com) | издание CDV (www.cdv.de) | релиз 21 июня 2005 г.

трех родов, как в какой-нибудь Hearts of Iron, и — и! — сочетает управленческую деятельность с полководческой в ее RTS-ипостаси, самой что ни на есть полевой. Похоже, конечно, на «наш первый проект, он же игра нашей мечты», но размах завораживает: смена дня и ночи, танк Maus и истребитель Me-262 Schwalbe, уровни исторической достоверности — это уже частности. Поживем — и увидим. Может быть.

Codename: Panzers Phase Two от прогерманских венгров из Stormregion — «новеллизация реальности» в соответствующую сторону, совершенная ими совместно с Дэвидом Фрименом, сценаристом из Голливуда (работал над «Баффи»). Замечательный тэглайн: «Hard times. Tough heroes». Не хороший-плохой, а крутой-некрутой. Ну да ладно. Нововведения по сравнению с Phase One по большей части связаны с повествованием: в роликах для пущей кинематографичности синхронизация движений губ с речью персонажей, которых озвучивают известные актеры (ну, Питер Уэллер, звезда «Робокопа» и «Левиафана»). По военной части тоже кое-что: штурм укрепленного форта, редкая для Второй мировой забава, а также возможность поиграть за чувственных и романтичных итальянских фашистов. Прирост зрелищности на поле боя обеспечивается за счет дальнейшей модификации заслуженного S.W.I.N.E.-движка: взрывная волна красивее и беспорядочнее разбрасывает пехотинцев; у танков, в соответствии с современными веяниями, есть фары. Журналистам из России, Ватикана и Кирибати была продемонстрирована ночная гонка по дюнам с ослеплением и задавлением. Все это делалось на бегу — CDV-продюсеру Эльмару Грюненбергу не терпелось перейти к презентации своего любимого детища — RTS в жанре альтернативной истории War Front: Turning Point, разрабатываемой прогерманскими венграми из Digital Reality.

— Мы убили Гитлера, и в игре у нас новый канцлер, — вещает Эльмар. — Германия вернулась к старому кодексу чести времен Первой мировой. Но в России у власти коммунисты, и она вероломно нападает на Германию. Но мы не сдаемся, потому что американцы — наши друзья. И встречаемся с ними в конце войны в Москве. Правда, здорово?

— Эльмар, не желтые ли у меня глаза? Нет? Тогда все действительно здорово... — пытается грустно пошутить Коля.

— Мы собираемся реализовать действительно безумные вещи! — приободряется герр Грюненберг. — Пехоту с джетпаками из фильма Rocketeer. Военные цеппелины. Русские танки с пятью башнями. Нет, правда, такие проектировались. Безумство по-немецки помимо прочего означает строительство базы. Шаг вперед, два назад. Зато ракета «Фау-2» на службе добра и на стартовом столе очень красива: традиционно раскрашена в клеточку и испускает пародымы. Главное, что вокруг на мачтах торчат вращающиеся мигалки, бросающие отсветы и тени на все окружающее. «Я могу ошибаться, но такого раньше не было, — изрекает Эльмар. — А вот посмотрите на обрывки маскировочной сетки на пушке танка — их поведение обсчитывается в реальном времени». Убившие танк бомбардировщики, впрочем, выглядят уже гиперреалистично: будучи сбитыми, исчезают в ультраярких, ультраобъемных взрывах. Зато оставляют угловатые воронки, которые явно нуждаются в доработке. «Ну, это же «пре-альфа»... Зато осветительная ракета потрясающе рассыпает искры!» Действительно.

После чего Э. загрузил другую миссию — ему не терпелось продемонстрировать еще одну feature игры. Это вы про танки с пятью башнями, монгольской ордой ползущие к позициям защитников фатерлянда, Эльмар? Очень впечатляет, натюрлих... Однако в виду имелось модное проникновение внутрь юнита. По словам Эльмара, героический игрок путем весьма аркадного манипулирования противотанковой пушкой (в данном случае) может устроить тот самый turning point в отдельно взятой миссии. Вопросы игрового баланса будут урегулированы. Продюсер явно увлекся отстреливанием нелепых русских бронеходов, глаза его быстро стекленели, но речь оставалась внятной: «Мы боремся не с русским народом, а с коммунизмом... Наш сюжет в духе фильмов про Индиану Джонса... Мы даже подумываем о положительном русском герое... белогвардейце, что ли...»

Кхгм, сказал Коля. Эльмар, послушайте меня внимательно. Я желаю вам добра. Вы продюсер, а значит, можете вертеть разработчиками во всех плоскостях. Вот что вам нужно сделать. Гитлера убить — этого мало. Покажите, что в вашей дорогой альтернативной Германии денацификация проведена по всем прави-



Codename: Panzers Phase Two

Эта игра будет ставить задачи исторической важности. Хотя... разве Черчилль встречался с Тито?



игра War Front: Turning Point (www.war-front.com) | жанр RTS | платформа PC | разработка Digital Reality (www.digitalreality.hu) | издание CDV (www.cdv.de) | релиз 2 кв. 2006 г.


War Front: Turning Point

Общеизвестно, что «Тунгуску» придумал Энгельберт фон Хампердинк, прусский аристократ старой школы.



Эльмар Гроненберг, CDV-продюсер, ревизионист.

лам; покажите сидящих в тюрьме Геринга, Геббельса, Гиммлера и Гесса, короче, всех на «Г». Записывайте, записывайте. НСДАП запретить вместе с этой вашей рунической магией. Евреям вернуть собственность и извиниться. Гестапо и все такое прочее показательно расформировать, всех «бывших» заставить склеивать хрусталь в специально отведенных учреждениях. А слабо сбацать альтернативную миссию про арест Мюллера? Ах, подумаете?..

21. СКАР, ДВАДЦАТЬ ЧЕТЫРЕ ЧАСА СОРОК ПЯТЬ МИНУТ П.С.

Недостаток пылающих оригинальностью игр на E3'05 с лихвой компенсируется поголовьем модельного контингента. В этом году побиты все мыслимые рекорды. Мужчинки больше никому не нужны; на каждый стенд приходится как минимум полдюжины лаконично одетых девиц — все-таки подавляющее большинство посетителей родились под знаком Марса, а не Венеры.

Большие парни и те, кто хотел бы ими стать, строят настоящие подмостки и подряжают чирлидеров, экзотических танцовщиц или просто существ женского пола с Victoria's Secret. Во второй, пиковый, день наймиты NCsoft дали несколько концертов с жонглерами и глотателями огня, Gizmondo выкатила девиц в коже и при суперкаре, Rockstar заказала хрестоматийную (со времен Джанет Джексон и Бритни Спирз) танцующую «свинью», которую немедленно переплюнула Namco, где танцовщиц было вдвое больше, их топы были уже, а волосы длиннее. Упоминать каждое выступление бессмысленно, их слишком много. Но! Любое шоу напрочь отключало целый сектор South-холла на добрые пятнадцать-двадцать минут. Даже когда толпа зевак рассасывалась, следовало сохранять бдительность: вероятность поскользнуться на покрывающей пол обильной слюне и нанести себе тяжкие телесные опасно велика. Даже скромная JoWooD раскошелилась на жалкое подобие эскорта, пятерку девиц, фотографирующихся с горячо алкающими подобной радости под сенью гуттаперчевой арки


Namco тешит E3-кадавров. После танца в толпу полетят майки; то и дело вспыхивающие потасовки разрешено охлаждать нервно-паралитическим газом «Алабамская черемуха».

22. КОЛЯ, ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНЫХ МЕЧТАНИЙ, ДВАДЦАТЬ ШЕСТЬ ЧАСОВ ДВАДЦАТЬ МИНУТ П.С.

Центрально-европейское начало дня неожиданно разбавилось встречей с украинской родней. Обитатель Kentia Hall Инго Хорн, труженик хитрой немецкой конторы Interactive Media Consulting, изображающей комплексный игропиар (и занимающейся сводничеством разработчиков и издателей), прятал в будочке киевскую Deep Shadows, только-только завершившую Boiling Point, а потому полностью переключившуюся на Precursors. Когда выяснилось, что Скар, честное слово, здесь не появится и не будет обижать (для вида Коле пришлось неразборчиво покричать в рацию), обстановка разрядилась. «Ба, еще один шутер», — подумал Коля, когда увидел бег через кусты и стрельбу лиловыми молниями из экзотического ружьеца. У ружьеца имелась чавкающая пасть, в которую при перезарядке летели орешки, а также корма, из которой в альтернативном режиме стрельбы они (орешки) выплевывались в виде зеленых сгустков. Обаятельно... Стрелок вышел на космодром с летающими сосунками всех размеров, забрался в один из них, пробежался по узкому коридору и сел в пилотское кресло. Картинка сменилась традиционным видом из кокпита; момент прохождения через атмосферу не запомнился, но космос выглядит вполне пригодным для продолжительных полетов. Право слово, Ашот должен обрыдаться (от счастья)... Но только бы молодые и амбициозные не увлеклись жанровой экспансией: герой, уже на другой планете, влез в гигантского шагающего робота и отправился гулять из т/с «Звездные врата». Стенд с одноименной игрой прилепился тут же: шутер по лицензии, с сюжетом из, точными моделями героев, аутентичной озвучкой теми же актерами, характерными диалогами и узнаваемыми уровнями — и все это помножено на мечту создать клон Star Wars: Republic Commando. Смотреть без слез? — Увольте. Уж лучше броситься в объятья Panzer Elite Action.


Центральный проход South-холла перекрыт более надежно, чем если бы в дело вступила бронетехника.

по окрестностям. Размеры планеты – пять на пять км. Много это или мало? С другой стороны, планет нарисовано больше ста, и терраформированная Луна с висящей в небе Землей сильно отличается от похожего на Татуин места, населенного разношерстной, многоглазой и чешуйчатой публикой – кажется, что из того самого бара. Некоторые сидят по домам и торгуют – беспардонно апгрейдить можно не только оружие, но и корабли.

«Это что, Parkan 3?» – поинтересовался Скар через несколько часов, когда Коля восторженно рассказывал про игру всеобщей мечты. «Не верю я во все это». Чтобы поберечь печень своего адвоката, Коля не стал сообщать ему о том, что «Тени» упоминали космическое пиратство (повредить двигатель и генератор защитного поля, десантироваться на борт, перебить экипаж), управление крейсерами километровой длины, развитие персонажа, а также обещали не подкачать с сюжетом (герой-фримен, Империя, Альянс, Чужие, поиски новой планеты для своего племени)...

За несколько часов до этого Инго Хорн вырвал Колю из родной языковой среды и вместе с Торстеном Хессом, компаньоном («он работал над Settlers III!»), принялся методично демонстрировать игру немецкой мечты Sparta: Ancient Wars, разрабатываемую российской World Forge (г. Воронеж) под плотным, очень плотным патронажем г-на Хесса.

К счастью, сложные производственные цепочки для обеспечения каждого илота всем необходимым не планируются. Акцент делается на зрелищности: полное-иммерсивное 3D, перекидывающийся со строения на строение огонь, подмастерье раздувает в кузне меха, гоплит во время своего «изготовления» наглядно тыкает копьем в мишень – тренируется, крестьяне на ферме пашут, сеют, жнут, остов корабля в доке обрастает шпангоутами и обшивкой.

– Планируется Саламинское сражение, – сообщает Торстен. – Можете сами догадаться, за кого, кроме афинян и спартанцев, можно будет играть.

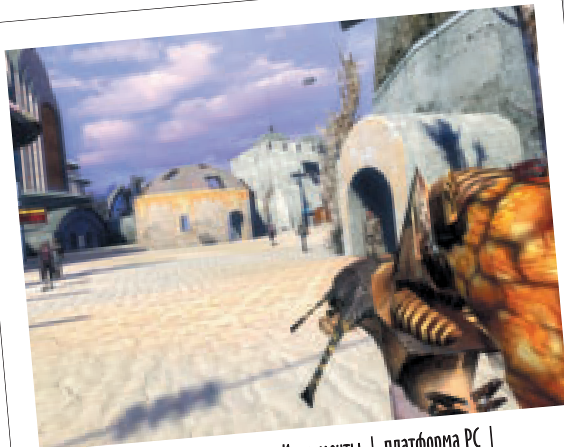
– Неужели за ацтеков? – изображает удивление Коля.

– Ja, вы большой шутник... Размещение войск на кораблях по вашему усмотрению: сажаете лучников – и держите дистанцию; сажаете мечников – и лезете на чужие посудины через абордажный мостик.

Показывается взятие на таран, вражеская триера раскалывается пополам, фрагменты уходят на дно вместе с безмятежными гребцами. Они что, прикованы? – Будет доработано, обещает Торстен и тычет пальцем в другие прихваты: коварные ловушки из камней и бревен на склонах, уничтожающие небольших размеров армию; крестьян, подбирающих оставшиеся от убитых мечи (затем пейзане тащат их в кузницу). Вот вам и классическая немецкая схема, приехали!

– Зато можно дать воинам два вида оружия и преподнести врагам неприятный сюрприз, обижается Торстен. А еще, а еще посмотрите на искры от мечей... а полет стрел зависит от направления ветра: видите, стрелы, воткнутые в труп, размещены под разными углами... А сейчас мы захватим катапульту и разрушим деревню!

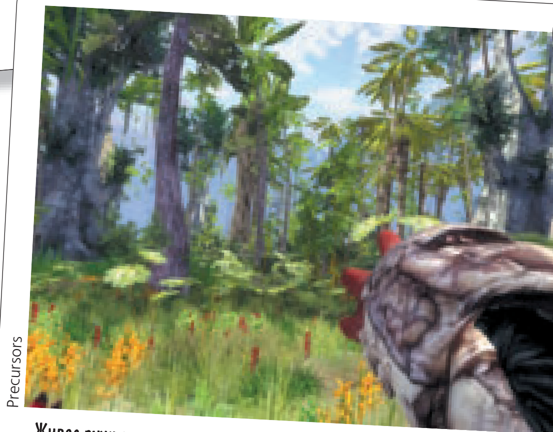
По мнению Коли, здания разваливаются эффектно, но как-то тяжеловесно и добропоря-



игра Precursors | жанр Игра мечты | платформа PC | разработка Deep Shadows (www.deep-shadows.com) | релиз 2007 г.



игра Sparta: Ancient Wars | жанр Игра мечты по-немецки | платформа PC | разработка World Forge | издание Playlogic (www.playlogicgames.com) | релиз 4 кв. 2006 г.



Precursors

Живое ружье очень гармонирует с родной для Deep Shadows тропической растительностью.



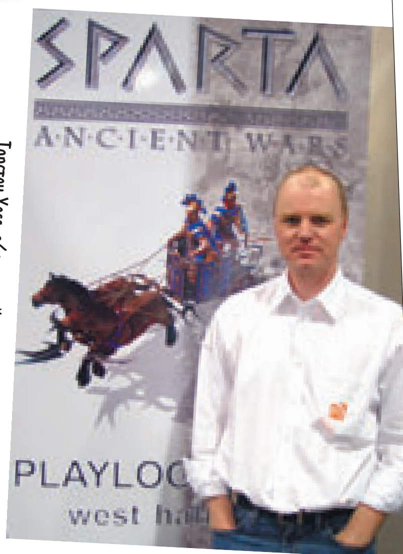
Sparta: Ancient Wars

Подрезанные колесницами юные спартанцы истекают кровью, но все равно не сдаюцца!

дочно, без экспрессии, хотя куски от них действительно отваливаются разные и население гибнет не от сокращения лайфбаров строений, а от прямых попаданий зажигательных снарядов.



Выставочные девушки случаются даже в Kentia-холле.



Торстен Хесс, обучающий воронежцев из World Forge делать немецкие RTS.

После тщательной демонстрации выбивания врагов из седел и захвата лошадей показывается тот же техпроцесс, но только с утыканными серпами колесницами, и в полудреме Коле приходит в голову неприятная мысль: можно смеяться над некоторыми людьми за то, что у них простые мечты, но простые мечты проще реализовать... и перепродать... хотя Ницше ругал посредников... это нужно записать... записать...

23. СКАР, ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ ЧАСОВ П.С.

У дорогой редакции есть лишь одно объяснение тому, зачем взрослая, при эполетах, компания ZootFly, специалист по антеррористическим симуляторам и моде-



игра Panzer Elite Action: Fields of Glory (www.panzereliteaction.com) | жанр Удалой танковый экшен | платформа PC | разработка ZootFly (www.zootfly.com) | издание JoWooD (www.jowood.com) | релиз Начало 2006 г.



Противник положит немало брони, чтобы добиться серьезных повреждений даже у хлипкого «Шермана». Игровая жизнь лишь одна, но чиниться, по сообщениям инсайдеров, будет невероятно легко.

лированию запуска баллистических ракет, внезапно подалась в несерьезную индустрию дигитальных потех. Деньги: похоже, военные слишком жадны, чтобы приличная девелоперская команда могла удержать себя на плаву. И ZootFly слепила забавный маленький танковый симу... извините, танковую аркаду.

Panzer Elite Action выглядит слишком жизнерадостно для невеселого сеттинга. Умильные танкомодельки с блеском на гусеницах и бравыми заклепками на броне, уютная зеленая травка, аккуратные домики с палисадами, почти родные березовые рощицы и столь же милые сердцу ЛЭП на покосившихся деревянных столбах... — Panzer Elite Action располагает к себе с первого фрейма.

Но главное — чтобы зритель не оказался занудой-стратегом или, того хуже, симуляторщиком. Игре не будет прощения, ибо здесь американский урод «Шерман» с дзенской легкостью сжигает дотла стадо «Тигров», а сам, приняв на грудь пару бронебойных, лишь пачкает небо трогательным голубым дымком. История о том, как собравшиеся в одном кабаке



Как и отражают гигантские постеры игры, главное в Panzer Elite Action — подробный крупный план модели танка. Прочее будет гореть синим пламенем.

командиры русского, немецкого и американского танков совместно распивают алкогольное и балагурят о прошедшей войне, также не рассчитана на впечатлительных или слабонервных персон.

ZootFly накарябала глупенькую игрушечку на модную тему в блестящей упаковочке. Программистов можно понять — им тоже хочется вкусно кушать. Поэтому замечательные плюшевые танчики отважно валят заборчики и сосенки, выстрелом в землю выжигают траву, а тремя снарядами доводят самую крепкую мельницу до падучей. Боевая карта стилизована под штабную: красные и синие «гусеницы» отдельных подразделений, высоты и низины, окрестные постройки. Пехоты уничижительно мало, она всегда располагается плотными группками, как будто стоит на шестиугольнике, откуда, собственно, и выползла Elite Panzer Action. Вот только поклонникам оригинальной стратегии в игре с приставкой «экшен» делать совершенно нечего. Нецелевая аудитория.

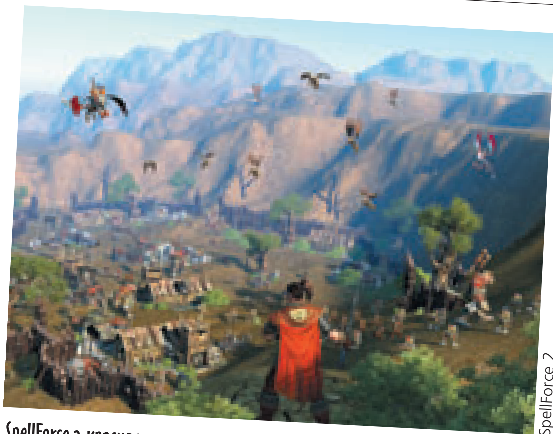
24. КОЛЯ, UND SO WEITER, ДВАДЦАТЬ СЕМЬ ЧАСОВ ТРИДЦАТЬ МИНУТ П.С.

Скар и Коля встретились на подходах к South Hall почти случайно, фотографируя одних и тех же белочек, украшенных алым синтетическим мехом и хромированными наручниками. «Тебе абсолютно необходимо навестить JoWood, – сообщил Скар Коле, улыбаясь во все сорок зубов. – Какая-то средневековая RTS...» Шумное самоанское вторжение во владения PR-деятельницы JoWood Амели Клемент, завдемонстрацией, показало, что под определение «средневековая RTS» подпадают с некоторой натяжкой сразу две игры: SpellForce 2 и Guild II. Продолжение прошлогодней игры, густой смеси RPG и RTS, идет след в след. Свежий (хотя кажется, что revised and updated) движок позволяет игроку видеть далеко: пока миссия не вступает в RTS-фазу, протагонист режет волков и любуется лесами и горами на горизонте. Когда в обелиск вставляется руна и начинается строительство базы, единственно верный вид – носом в землю. Амели сообщает: ничто не помешает наслаждаться природой – по сравнению со SpellForce количество строений на базе существенно урезано, как и число апгрейдов. Более того, вместо шести ресурсов осталось пять. Количество рас – три сета по три штуки (хорошие, плохие, злые). Карты стали больше, но, как ни странно, не для того, чтобы строить базы и добывать ресурсы, а для приключений ролевого характера и побочных квестов (в первой серии зачастую подразумевавших... возведение баз). Новый (все-таки?) engine аугментирует действительно выигрышную черту первой части: гигантских монстров под названием Титаны, вводивших нетоповые компьютеры в состояние ступора. Амели показывает испещренного пастями монстрика, растопырившего пару дюжин щупалец: и это еще не самый крупный dude; животное меж тем не помещается в 19-дюймовый экран. Ролевые нововведения означают появление знакомого по Diablo II и его эпигонам «дерева скиллов», ну очень ветвистого, и новых заклинаний, вспышек и дымов для протагониста. Вы говорите, в The Guild II тоже усиленная, армированная ролевая сторона?

Симулятор беспредельно мунданного существования средневекового торгаша тоже развивается эволюционно, хотя демонстраторам кажется, что это «симулятор стиля жизни» (очень модное словосочетание). Честную купеческую личину можно выбирать часами – вариантов layout'а протагониста бездна; к счастью, присутствует кнопка randomize. Формируя стиль жизни, игрок может удариться в политику или сосредоточиться на выращивании генеалогичес-



Амели Клемент из JoWood пугает нас мега-critter'ом из SpellForce 2.



SpellForce 2

SpellForce 2 красивее предшественницы, да. И некоторым образом ближе к классической кукольности Settlers.



The Guild II

Lifestyle-Средневековье — просто мечта: ни луж, ни пьяниц, ни прокаженных, ни вони.



игра SpellForce 2 (http://spellforce.jowood.de/sf2) | жанр RTS/RPG | платформа PC | разработка Phenomic (www.phenomic.de) | издание JoWood (www.jowood.com) | релиз 4 кв. 2005 г.



игра The Guild II (www.theguild2.com) | жанр Симулятор жизни | платформа PC, Xbox | разработка 4HEAD-Studios (www.4head.de) | издание JoWood (www.jowood.com) | релиз 2 кв. 2006 г.

кого древа своего подопечного. Модифицированный внешний вид игры позволяет визуализировать найм темных личностей и поджог ими амбара (сарая, склада) ненавистного конкурента. Показ пироманьяческих упражнений затянулся, но, к счастью, компьютер (и пара его соседей) любезно отключился.

«Сможете починить — будем смотреть дальше», — предложили работники JoWood. — «Не, у вас системный блок незнакомой мне системы», — с напуск-



Дружелюбный диснеевский минотавр из Нарнии. Чучело изготовлено без применения синтетических консервантов.



The Chronicles of Narnia

Это был ЗЛОЙ карлик. У Льюиса таких полно.



игра The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe | жанр Action/adventure | платформа PC, Xbox, PS2, GameCube, GBA | разработка Traveller's Tales (www.t-tales.com) | издание Buena Vista Games (http://buenavistagames.go.com) | издание в России «Новый диск» (www.nd.ru) | релиз 4 кв. 2005 г.

ным простодушием ответил Коля, который хотел успеть на просмотр Chronicles of Narnia.

Дело не в том, что книга Клайва Стейплза Льюиса «Лев, Колдунья и платяной (не волшебный!) шкаф» была нежно любима Колей в нежном возрасте, — детская сказка с мощными аллюзиями (оказывается, убитый и воскресший лев Аслан — это вроде как Иисус) выбрана для извлечения прибыли из разросшегося фэнтези-рынка людьми, которые проживают на холмах в часе езды от Convention Center. И это что-то: люди, которые Disney, пытаются снять «Властелина колец», что очень видно по стенду игры, которая последует за фильмом: под музейным стеклом гоблинские черепа, шлемы, топоры, а чучело минотавра сохранило серьезное выражение морды. Чтобы снять «Властелина колец», люди-на-холмах нанимают английских детей и новозеландского (гениальный ход) режиссера Эндрю Адамсона, в послужном списке которого оба «Шрека» с тоже нежно любимыми fart jokes, идейно чуждыми как Льюису, так и Disney.

Что за дикий винегрет? И что будет представлять из себя игра, разрабатываемая авторами LEGO Star Wars? Как ни странно, нормальный гарипотер. Четверо детей семейства Певенси идеально подходят на роль черепашек-ниндзя — Льюис необдуманно снабдил их weapons specialisation. Адвенчура? Скорее слэшер: даже во время бегства с Mr. и Mrs. Beaver (книга создавалась в невинные времена) героев апокрифично одолевают белые волки, голые гуманоиды и прочая нечисть для рубки в чрезмерных количествах. Время чистогана, baby.

25. СКАР, ДВАДЦАТЬ ШЕСТЬ ЧАСОВ ТРИДЦАТЬ МИНУТ П.С.

Молиться на икону FPS-движения непросто. Политика «фриками для фриков» не призвана притягивать к себе доверчивых и чутких посторонних, в особенности отвратительных мягкотелых казуалов. Однако даже самые необоримые тверды-ни рано или поздно поднимают белый флаг: Quake IV — олицетворение отказа непримиримой серии от экстремистских убеждений молодости. Игры закончились.

В четвертой серии Quake у главного героя появляется имя, и это не Player 1. Собственно, на этом материал об игре можно было бы закончить, вызвав восхищение утонченных эстетов и давно мертвых лакодемонян, но .EXE-журналюги, ведомые беспрецедентной капитуляцией принципов со стороны Quake, осмелятся пойти дальше. Обопритесь о предметы меблировки, ибо помимо вполне человеческого ФИО (Мэтью Кейн) у главного героя новой части FPS-блокбастера наличествуют AI-напарники — все «с уникальными и запоминающимися персоналиями», — а также транспортные средства, будто в каком-нибудь жидкокровном Unreal Tournament. Кроме того, о ужас, расписанный более-менее детально, сюжет игры никоим образом не умещается на одном экране текстового редактора. Ходят трусливые слухи, что историей (диалогами!) занимался самый настоящий сценарист, с членской карточкой и при полномочиях. Молитесь, несчастные! Это начало конца.

По давней традиции отпрыски id Software, даже дальние, вроде Half-Life 2, демонстрируются на E3 в специальных кинотеатрах, соковыжимных паралле-



игра Quake IV (www.quake4game.com) | жанр Классический FPS | платформа PC, Xbox 360 | разработка Raven Software (www.ravensoft.com) | издание Activision (www.activision.com) | релиз Зима 2005 г.



Картина «Пехотинец Петров убивает пехотинца Сидорова из-за двух банок тушенки». Масло, холст, движок DOOM III.

лепипедах с громадным телевизором внутри. Quake IV в этом смысле не разочаровал: тесно и потливо. На экране мелькают салаты из мелко нарезанных пехотинцев, их стиснутые бесполезной броней тушки без голов и конечностей колоритно кружатся в безмолвном танце открытого космоса. Все бы ничего, но восприятию Скара прямо со старта мешают две огорчительные мысли. Первая: «Если ВСЕ ЭТО не слизано со «Звездного десанта», то я параноидальный Пол Верхувен-младший, президент Объединенных Штанов Америки». Вторая: «Девелоперы давят из себя анимированное насилие, словно пернатые, отрыгивающие пищу в желтые пасти заскучавших без биомассы птенцов». Затея с «настоящим сюжетом» кажется Скару катастрофически надуманной, и быстрая демопробежка по ключевым вехам игры лишь цементирует это убеждение.

Даже младшая ясельная спецгруппа поселка городского типа Шамболовка знает: четвертый «Ку» будет продолжением второго. Злоключения преды-



Строгги берут в ученые только победителей ежегодного конкурса «Мистер Вселенная». В программу подготовки входят обязательные два часа в день в спортзале.

дущих вы-мы-ты-нас изящно вписаны в общую канву (чувствуется рука голливудского демона, зценариста). Мол, неизвестный герой в одно лицо прорвался к папе Макрону (юбермозг Строггов, врагов человечества номер один), организовал близкое знакомство твари с оружием победы — и был таков. Земляне уже откупорили шампанское, но Строгги внезапно регруппировались, взбодрились и вновь за старое.

Человечество было вынуждено начать сызнова, отправив на родину Строггов новую порцию космического десанта. Мэтью Кейн — гордый участник экспедиции, цель которой узнать, кто же управляет проклятой космочумой. Интрига. В Quake. Что дальше: любовная история в тетрисе?

Отсматривая военную Q4-хронику, Скар убеждается, что дела у старика Мэтью идут из рук вон. Его чудесный летаппарат, прямиком из вторых «Чужих», вышибают с небес на второй минуте. Подраненная металлическая коробка падает на грешную землю, герой героически теряет геройское самосознание. Время от времени возвращаясь к действительности, Мэтью видит ужасы войны (соратнику вышибают серое вещество метким залпом, громоздкая инопланетная бронетехника перемалывает космопехов в фарш на втором плане), отчего вновь погружается в тотальный блэкаут.

В финале космопехотная совесть берет верх над физической немощью, и спаситель человечества поднимается с колен. Вокруг царит DOOM III на свежем воздухе, почти пикник, если не замечать грохота артиллерии и рейсово снующих по воздуху филейных частей лучших людей пл. Земля. Штатные .EXE-психологи уже не первый год пытаются раскрыть тайну цветового кодирования графических моторов производства id Software, но до сих пор не добились ощутимого успеха. Известно лишь, что каждому движку присуща своя цветовая гамма, и избавиться от маслянистого зеленого цвета и пластмассовой пупырчатости текстур четвертому «Квейку» совершенно не под силу. Он зеленый и пупырчатый, как — правильно! — крокодил Гена.



Театрализованное представление под вывеской «Quake IV» вызвало у публики гораздо меньший ажиотаж, чем, скажем, дефиле пятерки блондинок в бикини. Неужели у фриков тоже есть инстинкт к размножению?

Скучноватый дизайн демо-версии несет Кейна сквозь непроницаемые черные коридоры бункеров и окопы в красноватой сухой породе с минимальным вкраплением полигонов, случайные искусственно-интеллектуальные солдафоны отчаянно корчат независимость и самостоятельность, а также парадную взаимовыручку. Bo-ring. В результате неподвластных влиянию игрока подлостей неудачливый Мэтью вскоре оказывается захвачен Строггами и прикручен к железной койке на колесиках.

Здесь девелоперы вытаскивают из сюжетного кармана СТРАШЕННЫЙ СЕКРЕТ. Со своим покойницким везением Кейн угодил прямо на фабрику по выпечке юных Строггов; причем в качестве сырья инопланетный захватчик использует не что-нибудь, а трупы врагов. Впрочем, живые особи тоже подходят! В ходе пятиминутных неинтерактивных покатушек, кажется, встроенных в сердце каждой игры на id-моторе, Кейну зенкуют мозг здоровенным фаллоимитатором, оттяпывают ножки-ручки циркулярными пилами и вообще не по-детски обижают. Вопрос: зачем, Raven? Ну кому это интересно? Процесс не ломает хребет ни одной из дисциплин, он некрасив, не поражает сознание ни драматургией, ни технологическим совершенством, ни даже КРОВИЩЕЙ или откровенностью. Больше всего процедура отдает мочевиной Postal 2, беспричинной и бессмысленной гадостью. Моветон.

Изнасилованного Кейна (будет ли Джордж Лукас оспаривать ход с водружением полуживого героя на механические ходули?) в распоследний из моментов спасают собратья по оружию: герою как раз собирались навсегда перепрошить память, но, увы, не успели. Железнорукий и железноногий, металлозадый отвратительный Мэтью Кейн возвращается в ряды космопехоты, а публика поспешно освобождает пыточно-просмотровую. На выходе — смесь удивления и отвращения. Фрик — это судьба?

26. КОЛЯ, SHEER LOAFING IN LOS ANGELES, ДВАДЦАТЬ ВОСЕМЬ ЧАСОВ ТРИДЦАТЬ МИНУТ П.С.

Atari может смело считать себя законодательницей моды. На стендах большинства издателей демо-компьютеры спрятаны в пластиковые или фанерные ящики, но только Atari воссоздала т.н. «зал игровых автоматов» во всей его душнопотной прелести, в закутке Peltree Hall, который сам закуток. Наверное, это опыт многих десятилетий. Пресса ведет себя по-детски: толпится, толкается, заглядывает через плечо. А что еще остается делать? Те, у кого назначены встречи, стоят в банковских очередях («Не заходите за красную черту, пока другой клиент у стойки!»). Коля, наконец, выходит на человека по имени Джон Тайрелл, который отводит его на показ Fahrenheit, она же Indigo Prophecy. После еще двадцати минут ожидания, послеобеденно цыкая зубом, приносится Давид де Груттола из Quantic Dream, папа Omikron: Nomad Soul. Соучастники — Коля и редактор венгерского журнала — следуют в Atari-закулисье, где не в пример прохладнее, в нишах стоят диванчики, а свет и музыка приглушены. «I love it! It's VIP!» — сказала бы Пэрис Хилтон. Давид садится на стульчик у барной стойки и принимает изящную позу: ну как, вы уже поиграли в нашу игру? Венгр, после полуторасекундного колебания: «Да». Коля, выдержав еще секунду: «Нет». — Как же так, демо-версия доступна в нашей аркаде, говорит Давид и начинает толкать речь. Естественно, ни слова о причинах, побудивших Quantic Dream переметнуться от Vivendi к Atari, говорятся лишь легкие, приятные вещи. Indigo Prophecy — это interactive drama плюс interactive movie, real-time 3D (а кто-то мог не догадаться), большие action sequences, у игрока море свободы, сюжет ветвистый-ветвистый. Motion capture практиковался сплошь на каскадерах. Система управления такова, что игрок, контролируя героя, делает те же движения, что и он (гм). — Да-да, кивает бессовестный венгр, я почувствовал это всеми фибрами... — Так вот, Лукас Кейн убивает в беспамятстве человека в мужском туалете, сам не зная, за что (венгр опять кивает! наверное, подлец догадывается, за что убивают незнакомых людей в мужских туалетах). Теперь Лукас должен понять, что с ним произошло, но за ним по пятам (трам-там-там-там!) идет очаровательный офицер полиции (о-ля-ля!). (Позднее примечание: в ролике Лукас долго медитирует на трупе, а потом стирает кровь шваброй — неужели и это движение придется творить манипулятором?) Играть можно за полицейскую дамочку «и еще кое за кого», чтобы увидеть события со всех сторон. Но Лукас лучше всех! Ведь ему помогает Загадочная Маленькая Девочка. «Шьямалановщина?» — перебивает Коля. — Нет, мы ориентируемся на более живые истории, героев будут озвучивать французский голос Киану Ривза и французский голос Уилла Смита, представляете? И много-много-концовок. Мы хотели поиграть с сюжетом, понимаете? У нас большие амбиции, понимаете? Все, мне пора, давайте ваши визитки, насчет пресс-паков обращайтесь на стенд.

Лирическое наступление: все эти дела с псевдоэксклюзивом, внутренними кондиционируемыми залами, получасовыми очередями за пустотой... это дико. Не давай писакам информации, и они перепишут пресс-релиз? Ага. И чтобы сохранить лицо, будут выполнять за тебя твою работу по лакировке действительности? Что ж, некоторые так и делают (полистайте игровые веб-порталы: калькированные пресс-релизы, подписанные другими именами). Да, и венгр туда же: сделав два круга по аркаде, «игрального автомата» с Fahrenheit обнаружить не удалось. Конец лирического наступления.


Indigo Prophecy (Fahrenheit)

Лукас Кейн, бессознательный убийца, за осознанным уничтожением улик.



игра Indigo Prophecy (Fahrenheit) | жанр Квест | платформа PC, Xbox, PS2 | разработка Quantic Dream (www.quanticdream.com) | издание Atari (www.atari.com) | релиз Осень 2005 г.

27. СКАР, ДВАДЦАТЬ ШЕСТЬ ЧАСОВ ПЯТЬДЕСЯТ ПЯТЬ МИНУТ П.С.

«Понравилось ли, дарлинг?» — интересуется у Скара пиар-менеджер Activision Сьюзи Пантер, подкараулив того у выхлопной трубы Quake-театра. Услышав нескромное «гадость-ужасъкаквымогли», а также отказ от очередного ритуального посещения алтаря The Movies («Мой адвокат Николай Третьяков займется этим вопросом»), Сьюзан искренне огорчается.



Сьюзан Пантер, специалист по связям с общественностью Activision/LucasArts, шокирует новичков чисто британскими «darling», «dear» и «sweet» с первой секунды знакомства.

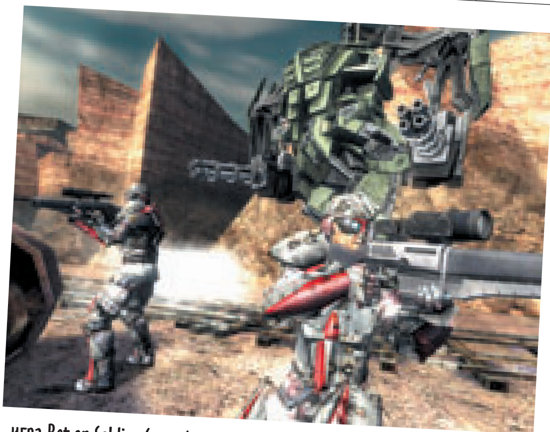
Чтобы отвлечь ее, Скар заводит разговор о свежих «Звездных войнах» — корпорация дяди Лукаса организовала закрытый предпоказ фильма для сотрудников Activision за пару дней до мировой премьеры. Беседа неизбежно сползает на отсутствие революционных анонсов у LucasArts (на E3 Сьюзан отвечает за пиар-контакты сразу двух мейджоров), затем на вы-

ставку как таковую. В конце концов оба вспоминают ужасное: трагическую кончину лондонской ECTS, а вместе с ней и молодую-шуструю Game Stars Live. В чем причина? Мор? Чума? Сьюзан Пантер не решается дать точный ответ, но, вероятнее всего, виноваты ориентированные на Северную Америку издатели-мейджоры и неспособность организаторов шоу заставить их вкладывать достаточные средства в раздробленные на мелкие регионы европейские рынки. Сьюзан и Скар поминают покойницу ECTS минутой молчания, для них это первая большая выставка, вдобавок стартовавшая аккурат в день похорон принцессы Ди.

«Ладно, пойдем, я впихну тебя в театр Call of Duty 2, раз уж ты воротишь нос от всего остального». Парочка удаляется в направлении полукилометровой очереди на задворках Activision-стенда.


Bet on Soldier

Надо полагать, критическое попадание робота снесет каску вместе с головой.



игра Bet on Soldier (www.betonsoldier.com) | жанр FPS | платформа PC | разработка Kylotonn (www.kylotonn.com) | издание Digital Jesters (www.digitaljesters.co.uk) | релиз Август 2005 г.

28. КОЛЯ, RULE BRITANNIA, ДВАДЦАТЬ ДЕВЯТЬ ЧАСОВ ДВАДЦАТЬ МИНУТ П.С.

Коля обнаруживает себя почти в центре среднеклассового West Hall — настало время британской Digital Jesters. Как сертификат британскости у входа стоит картонный Роуэн Аткинсон; на следующий день белый адвокат Скар попытается оторвать ему голову и сможет скрыться от погони в давке за символическим (фото-) суррогатом совокупления, выдаваемым гикам завербованными девушками. «Старый, — скажет Скар, — это было даже лучше, чем вчера, когда мы запинали эвока и сняли с него шкуру!» Гм, какое британское название — Digital Jesters, почти «Воздушный цирк». PR-юноши (англичане не сексисты) Майки Фоули и Пол Лоури застенчиво предлагают усесться на пуфики. Что, опять тереть об игре, которую никто не видел? Бритты не понимают причин Колиной ярости и извлекают из сумки ноутбук. Уф, извините.

Bet on Soldier, шутер с нововведениями, выпекается Kylotonn, состоящей из людей, ответственных за Iron Storm, русофобскую стрелялку в жанре альтернативной истории (при упоминании барона фон Угенберга Майки начинает бурно радоваться; как полезно писать колонки). Наследие прошлого заметно уже по заставке: положительного героя зовут Нолан, отрицательного — Игор. Это карма. «А вы смотрели «Бегущего человека»? — спрашивает Майки. — Здесь почти то же самое».

Не совсем. Здесь можно одним выстрелом сбить с соперника бронированный шлем, а другим размозжить ему голову, если удастся попасть. Мелочь, а приятно. Мы не раскладываем оружие по арене, вновь вступает м-р Фоули, оно должно стоить денег, крови, пота и слез. Игрок начинает с ножом и простейшей броней (Майки крайне неаппетитным образом отчекрыживает голову зазевавшемуся противнику), а уже потом покупает что получше, заработав немного blood money. В стенку лабиринта, где разворачивается телешоу на выживание, вмонтирован торговый автомат. Неудобство заключается в том, что покупки происходят в реальном времени, поэтому кнопки интерфейса крупные, видите? (Майки прерывает шоппинг и стреляет между глаз подкравшемуся конкуренту.) Я вижу немой вопрос в ваших глазах: что мешает игроку, в особенности человеческому, а не компьютерному, подкарауливать соперников у торговых точек? Для охраны можно нанять наемника, да-да, прямо на арене. Карты большие, получается интересно. Пока вы зарабатываете деньги там, где бегает другой, так скажем, финалист. Или двое. Ваша задача, помимо прочего, — чтобы они не оказались сильнее вас. (На экране возникает ТВ-заставка с надписью «B.O.S. presentation».) О! Это мое любимое. Если за ограниченное время убить босса в специально отведенном месте, можно заработать еще кучу денег. (Майки долго гоняется за очень бронированным семифутовым типом,


DogTag

DogTag, о которой еще рано судить.

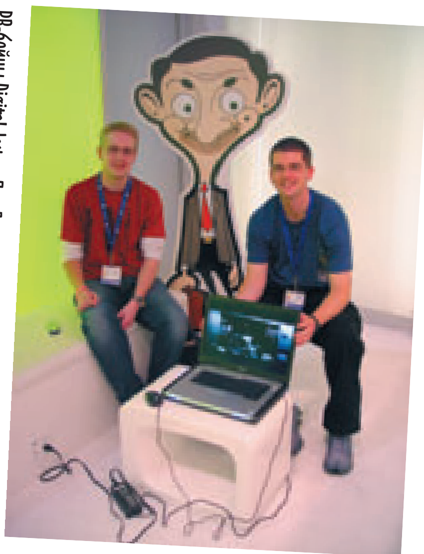


игра DogTag | жанр Тактический шутер | платформа PC, Xbox 360 | разработка Diezel Power (www.diezelpower.com) | издание Digital Jesters (www.digitaljesters.co.uk) | релиз 2 кв. 2006 г.

сшибает с него наплечники и нарукавники, но не успевает убить в срок.)
Хотя Bet on Soldier выглядит почти по-спартански, Майки клянется, что игра основана на brand new proprietary engine и даже кое-какая «физика» есть — да, расталкиваемые протагонистом бочки раскатываются в разные стороны. В арсенале также найдется изделие из «Пятого элемента», стреляющее по памяти в противника, на которого однажды был наведен lock.
Тем не менее сходства с UT избежать, наверное, невозможно: по ходу дела герой и его наемники наездничают на разных механизмах, включая, разумеется, гигантских шагающих роботов, а от добычи нескольких вражеских голов впадают в убийственный раж. Опять-таки эти разные условия победы: не «убей всех», а «накопи денег». Майки утверждает, что детище Kylotonn включает такие забавы, как затяжная окопная война, где якобы особенно выигрышно проявляет себя развитый наемнический интеллект. — Плюс у нас богатый сюжет. Понимаете, Нолан обвинен в убийстве и вынужден принять участие в шоу... — Понимаем. — Story, включающая в себя обвинение героя в убийстве, или убийство, или тягу к убийству, — стержень любой экшен-игры. А плохие русские — это вечно. Не расстраивайтесь! — Ладно, ладно, теперь покажите DogTag. Демо заводит Пол, коллега Майки. Молодой команде Diezel Power, наверное, рано везти свой тактический шутер на E3. «Пре-альфа» работает, участники взвода слушаются приказов, вертолет над их головами стрекочет, но сама по себе картинка пока не очень. Естественно, у девелоперов, нацелившихся и на PC, и на Xbox 360, много задумок, но большую часть из них еще только предстоит разработать. А пока есть сюжет, основанный на предположении, что всем надоели спецназовцы, которые против террористов, поэтому в DogTag спецназовцы выступают против морпехов, которые изменили потому, что нашли лучше. Угу.
Англичане — славные, мягкие люди. Как они построили империю? Или они переродились? «Извините, мисс, можно позаимствовать этого Аткинсона?» — «Кого? Бина, что ли? Да пожалуйста, только не оторвите идиоту голову». Британский юмор... «Ребята, сфотографируйтесь на фоне этого вашего национального маскота, составляющего нынешнюю славу Британии, ладно? А то на стенде у вас как-то голо...» Майки и Пол даже не обиделись. Разительный, кстати, контраст с ЛА, где подавленной агрессии столько, что дышать трудно.

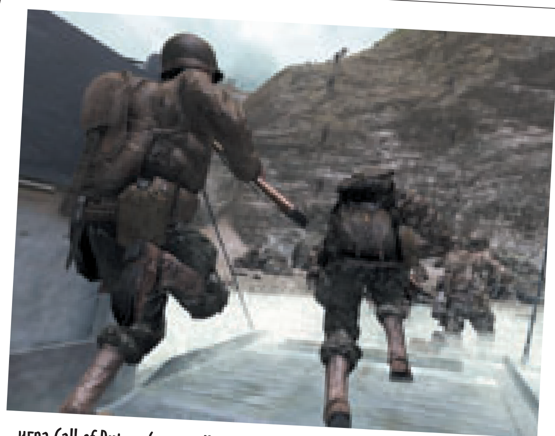


Ремастеринг, решительный и бесповоротный: к букварной сцене «Солдат Смит высаживается на пляж Ъ» девелоперы прикрутили новейший дымный дым, зажигательный огонь и медные трубы немецких пушек. Спешите видеть режиссерскую версию!


PR-бойцы Digital Jesters Пол Лоури и Майки Фоули под сенью британского национального маскота.

29. СКАР, ДВАДЦАТЬ СЕМЬ ЧАСОВ ДВАДЦАТЬ МИНУТ П.С.

По причинам, ведомым одной Activision, Call of Duty 2 позиционируется компанией в качестве главного блокбастера линейки 2005 года. Нож успеха игросериала Brothers in Arms в финансовой селезенке Activision очевиден, но, быть может, стоило поискать тему, отличную от сражений Второй мммировой?.. Скар минуту фантазирует об эпическом военном шутере о Первой мммировой — с газовыми атаками, рыцарством первых пилотов и монструозными танками о пятнадцати пушках. Да, это было бы замечательное приключение! Вспыхнувший луч видеопроектора извлекает нашего парня из сладкой ваты несбыточных грез.
Открывающая миссия Call of Duty 2 шокирует с первой ноты: НЕУЖЕЛИ ОПЯТЬ ЧЕРТОВ БИЧ, тьфу, ПЛЯЖ?! Полупридушенный жрец Activision успокаивающе лепечет что-то о Pointe du Hoc, о доминирующих над береговой линией 155-миллиметровых немецких пушках и отчаянной атаке отважных, но одураченных рейнджеров. Стало быть, не «Омаха»? А так похоже: высокохудожественно опорожняющие желудок солдаты в стальной плоскодонке, шквальный огонь угнездившихся на вершине утеса пулеметов, шлепающие по воде, песку и человеческой плоти пули...


игра Call of Duty 2 (www.callofduty.com) | жанр Шутер без конца, края и совести | платформа PC, Xbox 360 | разработка Infinity Ward (www.infinityward.com) | издание Activision (www.activision.com) | релиз Осень 2005 г.

Ах, вот оно!
Отличия и впрямь есть. Во-первых, окрестные рейнджеры то и дело полыхают полупрозрачным оранжевым пламенем — видимо, пострадав от руки злоумышленника (скриптодизайнера). Во-вторых, нас немедленно контузит. То есть с порога, прямо как в Quake 4! Стало быть, дальше нам пришьют эсэсовские руки-ноги, а в проткнутую насквозь черепушку вставят губную гармошку? К сожалению, среди авторов Call of Duty 2 нет ветеранов Monty Python: героя вытаскивают из-под пуль, приводят в чувство и награждают снайперской винтовкой. Излюбленное оружие пролетариата выглядит премиально: подмятая на концах трубка прицела, отчетливо выпуклые линзы, при взгляде через них видно даже налипшую на окуляр грязь. Очевидно, воодушевленные исключительным качеством исполнения стрелкового, рейнджеры бросаются на отвесную известняковую скалу и принимаются карабкаться вверх по угодливо

заготовленным веревкам. Взгляд налево — и оборванный скриптом трос заставляет игрушечных человечков кувыркаться и орать по дороге к неизбежной кончине. Взгляд направо — и взрыв отпиливает жирный кусок скалы. Сверху серым дождем сыплются гитлеровцы.

Когда-нибудь смелый отечественный девелопер воссоздаст оборону Севастополя вот таким бескомпромиссным виртуальным образом. Пока же в перекрестье прицела мелькают рыжие английские кудри и затисканные добела, словно револьверы на станции метро «Площадь Революции», края узнаваемых касок-котелков. Английский рабочий (как нам избавиться от меткой, но навязчивой идиомы?), истово пригибаясь, тащит на плече пулемет: наконец-то! MG-42 и их союзнические аналоги перестают быть намертво вросшими в землю огневыми точками! Пулеметчик аккуратно выставляет ножки на подвернувшейся изгороди и заводит положенную ему стрекот-песню. Из разрушенных бомбежкой дзотов, словно черви, ползет германская военщина, немедленно срезаемая огнем рейнджеров. Перед смертью фашисты некоторое время мнутся, трясут конечностями, а некоторые пытаются ползти. Ползунов наши AI-сослуживцы безжалостно пришпиливают очередью к земле. Чтобы без фокусов, швайнехунд!

Исключительное внимание оказано боевой атмосфере. Фантастически объемные бутоны взрывов с величественной оторочкой белого дыма то и дело распускаются на горизонте, земля продолжает содрогаться от бомбардировки. Все участники эпика, как по заказу, используют трассирующие пули, отчего Вторая мммировая на секунду кажется чуть ли «Звездными войнами». Стрельба сопровождается неумолчным солдатским ором, мятая (в гармошку!) одежонка сражающихся мелькает повсюду: очевидно, хореографическая инсценировка боя теперь распространяется на некоторую окрестность по периметру от игрока, а не только узкую площадку непосредственно по ходу движения. Скарова догадка подтверждается голосом конферансье из динамиков — он нахваливает возможность выбора пути к достижению поставленной цели и даже необязательность строгой очередности в выполнении первоочередных и второстепенных заданий! Не игра, а ящик Пандоры.

В последние минуты демо Скар успевает разглядеть — родные наши! — кустарниковые лабиринты прямиком из Brothers in Arms. Словно стая испуганных крольчат, драпающие немцы сигают прямо через «зеленку». На тот же спортивный подвиг способен и герой повествования: перед самым забором или изгородью на экране возникает волшебная «иконка», и подтянутый воин птицей перемахивает через досадное препятствие, досаждавшее стольким поколениям адептов FPS-жанра. Зал рукоплещет. Конферансье обещает битвы за Москву, Сталинград и Северную Африку в финальной версии игры. Чрезвычайный и полномочный представитель Game.EXE на стенде Activision выскальзывает из импровизированного театра и решительным шагом направляется к West-холлу. Опоздать на самую важную встречу E3 2005 — смерти подобно. Ведь это The Elder Scrolls IV: Oblivion!



Альберт Яо из Activision нарядил актрису в костюм пришельца. И очень рад.



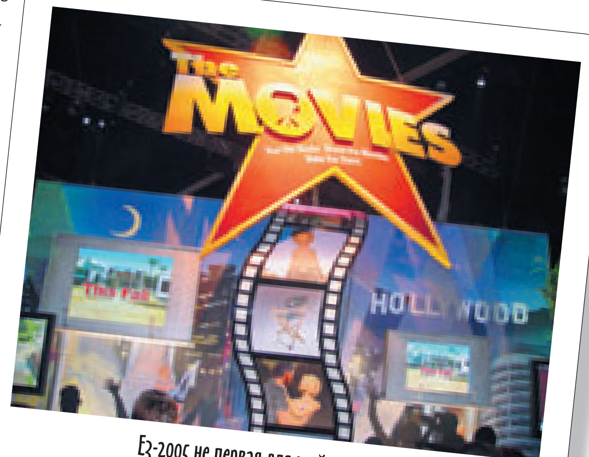
игра The Movies (www.lionhead.com/themovies) | жанр Симулятор кинорежиссера и кинопродюсера | платформа PC, Xbox, PS2, GameCube | разработка Lionhead Studios (www.lionhead.co.uk) | издание Activision (www.activision.com) | релиз 4 октября 2005 г.

30. КОЛЯ, ОБГОН, ТРИДЦАТЬ ЧАСОВ СОРОК МИНУТ П.С.

Английский вечер продолжился в South Hall, где Коле нужно было найти Сьюзан Пантер из Activision, большого .EXE-друга. «Сьюзан — это woman of the world, woman of my life! — горланил Колин адвокат Скар, находясь в опрометчиво хорошем настроении по поводу предстоящего похода на «Месть Ситхов». — Она типичная англичанка, ты ее легко опознаешь, и все будет хорошо». — «Хватит нажимать на «а» в woman, как будто ты Роберт Плант, — ответил Коля, читавший полную сценарную запись «Эпизода Третьего» вкупе с рецензией Кевина Смита и потому испытывавший смутную тревогу. А если ее там не...» Но эзотерический человек уже растворился в условном закате.

Типичные англичанки, которые в своей E3-массе все-таки белокуры, пребывают на выставке в курортном настроении и в т.н. летних платьях. Платьицах, выдающих стремление смотаться на пляж при первом удобном случае. Естественно, на стенде выяснилось, что Сьюзан — в развевающихся одеждах и в великолепном расположении духа — отправилась... куда? Мнения аборигенок разнились: может быть, на Санта-Моника-Бич, а может, и в Малибу. The Movies? Не в нашей компетенции.

На демонстрацию Коле удалось втереться, чуть опередив ребятишек с одного игрового портала (это было тем приятнее, что один из них напоминал героя к/ф «Голубая лагуна»). Пока Голубая Лагуна и его товарищ кричали на PR-девушек, на стульчике сиделось особенно приятно. Золо-



E3-2005 не первая для этой звездочки.

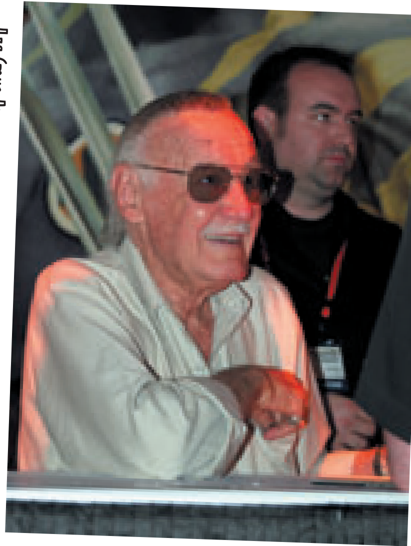

The Movies

Захватывающая сцена отсасывания жира, относящаяся к управленческой части игры.

тое E3-правило: если ты зашел, сел, начал бла-бла — тебя не попросят. Используй время. Используй, гм, время конкурента. Да! The Movies — огонь наших чресел, порождение неостывающей сексуальности вождя ольстерских юнионистов сэра Питера Молиньё, — радует. Прекрасное, черт возьми, завершение дня. Актеров по кинородку мы таскаем за шкирку, как мелких бесов в доисторическом Dungeon Keeper: на липосакцию и на установку имплантов, на детоксикацию, когда зашкаливает алкогольный счетчик; примы разных полов подбрасываются друг к другу для снюхивания: завяжется прекрасная дружба, и пропитанный гормонами фильм принесет дополнительные деньги (как это, скорее всего, случится с «Мистером и миссис Смит», с развешанных по всему ЛА плакатов которого г-жа Джоли визуально подкрепляет цветочный компонент городского запаха). Имплантированные звезды подтягиваются на турнике, впадают в стресс и в страшную звездную болезнь под названием eating disorder и, само собой, набирают опыт.

Но это все чушь и прах; менеджмент киностудии — ничто рядом с самостоятельным сочинением сценария и съемками. Сюжетные линии (скорее, их элементы — sequences) просты, актерский расклад один — герой, злодей и love interest; бэкграундов (кладбище!) и «образов действия» (кунфу!) не так уж и много, но если перемножить их между собой и еще умножить на интенсивность действия (fatality!) и на все актерские наряды (робот, очень похожий на Бендера, и протухший ходячий мертвец) — простор для воображения, в том числе для больного, достаточный (а мы можем представить себе кое-что, дайте нам только skins из Episode III, но можно и без). Post-production — тоже дивная вещь, с возможностью не только резать и монтировать, но и менять костюмы.

По сравнению с sandbox-режимом story mode представляется довольно бледным: начинать с 1920-х, имея доступ не ко всем жанрам, это как-то кисло. Wild West Street — это да, но нас интересуют фильмы ужасов и sci-fi. Не похожа ли The Movies на Playboy: The Mansion? — Только внешне, здесь все разнообразнее и наличествует возможность для творчества, а брит-юмор смягчает несколько анахроничный внешний вид игры: по газонам разгуливают папарацци — просто так, как олени, травить не нужно; актриса при перемене attire со шкуры инопланетянина 1950-х на купальник прикрывается жеманным образом. А самое главное — разрозненные куски склеиваются в одно целое, фильмы получаются!



Для Стэна Ли не успели приготовить постеры, поэтому добродушный маэстро подписывал самые разнообразные предметы. Страшно представить себе, сколько подростков поклялись больше никогда не мыться в этот роковой день!

«Альберт, будьте добры, покажите еще раз детоксикацию...» — М-р Яо, сотрудник Activision, издателя игры, измученно улыбаясь, начинает новый цикл (большинство демонстраций имеют фиксированный сценарий, что естественно в условиях жесткого расписания). Игровой портал позади неистовствует. Привлеченное картиной мирного сосуществования смеющегося маленького азиата и хлопающего в ладоши (на экране — robo-love) тучного самоанца, подгребает телевидение. Ребята, не могли бы вы посмеяться и похлопать еще секунд пять? Спасибо. Коля замечает, что демонстатор продолжает смеяться... дело ясное — под его стулом несколько пустых бутылок из-под какого-то энергетического напитка. Передозировка кофеином, кодеином и случайным витаминчиком — знак текущего времени. Меланезиец тяжело вздыхает и идет к выходу.

31. Скар, двадцать восемь часов п.с.

Выставочные тролли с баулами стоят стеной мяса, жира и потовыделений. Скар пытается маневрировать, но всякие попытки обречены.

Activision и вторящие ей мейджоры сделали это: в первый раз выставка стала селебрити-событием. Борьба представителей самой читающей нации, американской, за право подписать постер с изображением Спайдермена или другой чудовищной твари у основателя Marvel Comics Стэна Ли, превращается в исконно североамериканскую забаву — рестлинг. Такого слэма вы не увидите даже на выступлениях популярного у стоматологов мира исполнителя Goldie — а у него скачут слоны.

Стоящие слева от Стэна Ли, сделав шаг в сторону, попадают в очередь к не менее легендарному оформителю толстых книг про Спайдермена Брайану Майклу Бендису, потом ползут к пьедесталу Клайва Баркера, затем толпятся с сотней себе подобных в надежде сфотографировать лысого беби-ситтера Вина Дизеля, делают охотничью стойку на звезду американского же «Пирога» Шэннон Элизабет и заканчивают при виде порнозвезды Теры Патрик, которую полумертвая Eidos рекрутировала участвовать в проекте с го-



Хеллрейзер, Кэндимен и просто ужасный человек Клайв Баркер на поверку оказался самой интересной мишенью для фотографа. Пубертаты разве что не заглатывали костяной крючок на шее фантаста.


Автор ультимативного Спайдермена и Сорвиголовы Брайан Майкл Бендис, по уверениям ББ, чем-то похож на Броса Виллиса. Прической?..

ворящим названием Backyard Wrestling. Если у гостя E3 нет видимой цели присутствия, он ее быстро находит. Как несчастные русско-советские старушки ищут социальной интеграции и оправдания бытия во всевозможных очередях, так липкие американские вьюноши с синдромом избыточного веса стремятся подписать, общелкать и обслюнявить максимум задекларированного селебрити-персонала. Журналисту с четким поминутным расписанием и вечной нехваткой времени эти праздные упыри мешают беспредельно.

Лучшая байка второго дня: трое сотрудников шоу-флора Ubisoft слегли с аритмией, а один топ-менеджер попытался поквитаться с жизнью, бросившись со стула на перьевую ручку Parker, когда к стенду Brothers in Arms подошел, в кепке и огромных черных очках, бородатый мессия Стивен Спилберг. И, к ужасу сотрудников Ubi, принялся играть! Удивительные совпадения некоторых частей BiA с эпизодами телесериала Band of Brothers (2001), где мистер Спилберг выступил продюсером, не являются тайной за семью печатями для широкой общественности. Трагизм момента был усугублен не вовремя зазвучавшим официальным саундтреком к Saving Private Ryan. Game.EXE не обладает информацией о дальнейшей судьбе звукооператора стенда. Возможно, его нелегально вывезли в Канаду или Францию для опасных опытов в области экспериментальной медицины.

32. Коля, ситхи отомстили, тридцать восемь часов п.с.

Ночь. Уходящая в бесконечность цепочка светофоров. Великая Белая Акула катит по бульвару Санта-Моника. Скар и Коля молчат, им неловко друг перед другом.

— И еще все эти гэги с роботами...

— Угу. А когда Йода залез на вуки, девочки сказали «а-а-ах!».

— Главное, Квай-Гон вернулся...

— Ладно, завтра нужно прочесать некоторые стенды насквозь...

Коля доволен, что Скар понимает. Оба еще не видели рекламы «Йода-колы» по ТВ.

33. Скар, сорок один час п.с.

На условленное место встречи у West-холла Скар так и не явился. Его адвокат, липецкий самоанец Коля, тщетно ждал подопечного около трех часов после закрытия выставочного комплекса. Скоропостижная субтропическая ночь застигла его у борта неподвижного и запертого еще с утра Винсента Белой Тени, икзимобиля. Коля жарил толстую крысу у небольшого костра в окружении патлатых, дочерна загорелых аборигенов и уже собирался разучить с ними гимн российских хип-хоперов «Ой цветет калина, москоу ин да хаус», когда на парковке объявился Скар.

Вид его был страшен: безумные глаза-шары, медные пятаки зрачков, всклоченная седая шевелюра, прогрызенные до корней ногти, расцарапанные в кровь коленки. «Выпей йаду, дружок!» — С ободряющей улыбкой Коля протянул несчастному двухлитровую нательную флягу со шнапсом. Когда Скар немного остыл, они начали говорить. Утро застигло их у ворот South-холла: Скара несло, адвокат записывал:

...Он пришел на аппойнтмент ровно через двадцать восемь часов двадцать пять минут после старта E3, отказался от дареной суконной майки с символикой Oblivion,


игра The Elder Scrolls IV: Oblivion (www.elderscrolls.com/games/oblivion_overview.htm) | жанр Единственная ИГРА выставки | платформа PC, Xbox 360 | разработка Bethesda Softworks (www.bethsoft.com) | издание 2K Games (www.2kgames.com) | релиз Рождество 2005 г.

уселся в центральное кресло во втором ряду, приготовил блокнот, шариковую ручку и фотоаппарат. Еще через пять минут в комнату влетел Тодд Говард в сопровождении толпы поклонниц и резко схватил микрофон. Несколько раз чмокнув в него, он рассказал неприличный анекдот о русском порносайте и остался доволен работой усилителя и колонок. Когда погас свет, на широком экране аудитории появилось главное игровое меню The Elder Scrolls IV: Oblivion.

Он словно вернулся на девять лет назад — в The Elder Scrolls: Daggerfall! Орнамент, знакомый до боли, буквица, вырезанная в самом сердце! «Все наши игры начинаются за решеткой!» — насмешливо говорит в микрофон Тодд Говард, что истинная правда!


The Elder Scrolls IV: Oblivion

Когда Bethesda научится наделять персонажей человеческими анимациями, The Elder Scrolls перестанет быть ролевой игрой и превратится в эскапический наркотик мгновенного привыкания.

Они оказываются в тюремной камере, и это само по себе шок! Блестящие пластиковые кирпичи с морщинистым шершавым бампмэппингом, тяжелые на вид кандалы, свисаю-

щие со сводчатого потолка из неровно обтесанных каменных плит, — все хочется потрогать хотя бы кончиком пальца, чтобы тем самым идентифицировать странную природу окружающего персонаж материала! Со стальным звоном на экране появляется меч — все-таки это демонстрационная версия Oblivion! — и, боже правый, он сделан из натуральной конфетной фольги! Скорее всего, фольгу сначала приложили к помеченному рунами камню, а затем придали ей хищную форму меча! Какой ужас! Святотатство! Скару опять хочется опустить руку в кристаллы экрана и смять постыдную пародию на благородное оружие!



Один из центральных городов Империи, Kvatch, в огне. Путешествия между ключевыми селениями станут во много раз приятнее благодаря схеме «быстрого транспорта», он же телепортация.

По комнате разносится окрик: «Прочь от решетки, злодей! Встань в угол камеры!» Задевая цепи плечом, герой раскачивает их, железо весело звенит, вплетаясь в дробь приближающихся шагов! В сопровождении стражника и рыцаря ордена Blades в помещение входит сам император Уриэль Септим VIII!! Охранники пытаются занять место между правителем и узником, но император внезапно останавливается и смотрит прямо в экран! Его лицо напоминает маску президента из фильма «На гребне волны»: ненатурально морщинистое, с толстой, нездорового вида кожей! Его волосы не шевелятся даже тогда, когда правитель резко поворачивает голову в сторону! Уриэль Септим VII узнает протагониста, тот являлся императору в ночных кошмарах! «Значит, сегодня действительно последний день моей жизни», — бормочет владыка под нос и поворачивается к потайному ходу в стене камеры, открытому «блейдом»! Узнику разрешают следовать за беглецами при условии, что он не будет мешаться под ногами, и он спускается по узкой лестнице вслед за небольшим кортежем, вглядываясь в болезненную и несуразную походку идущих впереди людей и слушая новости! К тому времени как Тодд Говард объявляет финал первого эпизода демо-версии, узник узнает, что Империя находится на грани распада, что сыновья правителя убиты неизвестными нападающими и что каждая из смертей открывает новый портал из царства дейдр (daedra) Oblivion в Тамриэль!

Боже правый!!! Вторая часть демонстрации начинается в лесу, и, черт возьми, такое уничтожающее технологическое благолепие не снилось Джону Кармаку последние двести лет! Лес... живой! Говард скромно объясняет, что TES: Oblivion в самом начале игры ГЕНЕРИРУЕТ пятьдесят процентов ландшафта, расставляя каждое дерево, куст и травинку, но не забывает и о ДВУХСТАХ РУКОДЕЛЬНЫХ, совершенно уникальных подземельях! Руки синеющего и зеленеющего Скара начинают вибрировать мерной мелкой дрожью! Все, что он видел на скриншотах, оказалось правдой, и даже хуже! То есть во сто раз лучше! Деревья с тихим скрипом раскачиваются на ветру, отдельные листья шелестят на ветках, а в буйной траве бродят неземной красоты косули! Правда, отвратительно бродят, хромают и троят, но разве аниматоры Bethesda когда-нибудь справлялись со своей работой?! Вспугнув оленика («естественно, любое животное можно убить, освежевать и съесть — либо использовать для приготовления зелья!»), Тодд сносит с грибницы роскошную прядь сыроежек (они неохотно катятся вниз по склону!), еще раз оглядывается по сторонам и находит нужное направление! Через несколько секунд на экран вплывает тот самый заброшенный эльфийский алтарь с первых скриншотов Oblivion — вместе с охраняющим его рыцарем в полированной до зеркального блеска броне! От столкновения мечей экран размазывается в блюре, а колонки содрогаются хрустальным звоном! Покрытый рунами меч Говарда классическим Daggerfall-движением по горизонтали впивается в горло противника... нет, только скользит по доспеху! Но на мече и экране кровь: бойцы осыпают

2 АБЗАЦА СЛАВЫ

КОНКУРС, КОНКУРС, КОНКУРС!

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ ИМЕЕТ ЧЕСТЬ ОБЪЯВИТЬ ВАМ ОБ УНИКАЛЬНОМ СОЧИНИТЕЛЬСКОМ КОНКУРСЕ ПО МОТИВАМ ВЕЛИКОЙ ИГРЫ ТИМА ШЕФЕРА **PSYCHONAUTS!**

Многие замечательные уровни «Психонавтов» в рецензии Маши Аримановой (см. ее на стр. 74!) даже не упомянуты, а другие обрисованы вскользь. Спокойно, друзья, это сделано нарочно! Маше так не хотелось портить вам удовольствие! Но. «Психонавты» — настолько необычная, яркая, творческая, достойная лишних слов игра, что редакция Game.EXE предлагает следующий вариант:

Пришлите Маше (masha@game-exe.ru) свое небольшое СОЧИНЕНИЕ на тему «Мой любимый уровень в игре Psychonauts». Три... нет, два абзаца.

Лучшие будут опубликованы, а может, даже и разобраны в Машиной колонке.

Но разве в этом дело? Впечатления от игры Тима Шефера НЕВОЗМОЖНО удержать внутри! Спешите делиться.

Итак, стартуем? — Конечно. Когда финишируем? — В сентябрьском номере. А значит, вы должны прислать материалы до 10 июля!

МАТЕРИАЛЫ ПРИНИМАЮТСЯ ДО 10 ИЮЛЯ

друг друга крупинками рубиновой жидкости, и вскоре визор бывшего узника напоминает очки экстремального мотобайкера! Еще одна склейка! На смену ветреному и солнечному лесу (дебют, дебют!) приходит сумрачное, но не до кромешной тьмы, подземелье! И какого неприличного дизайна! Этажи просматриваются вверх и вниз сквозь многочисленные проемы, витые лестницы переплетают уровни друг с другом, Thief style! Это полигон для вовлечения физического мотора Oblivion в активные игры: раскачивающиеся топоры-маятники разбрасывают и рубят в щепы налетевших скелетов, троица несмышленых созданий гибнет от столкновения двух сумасшедших решеток с шипами, которые носятся по коридорам подземелья, приводимые в движение хорошо знакомой трамваям Сан-Франциско цепной передачей!

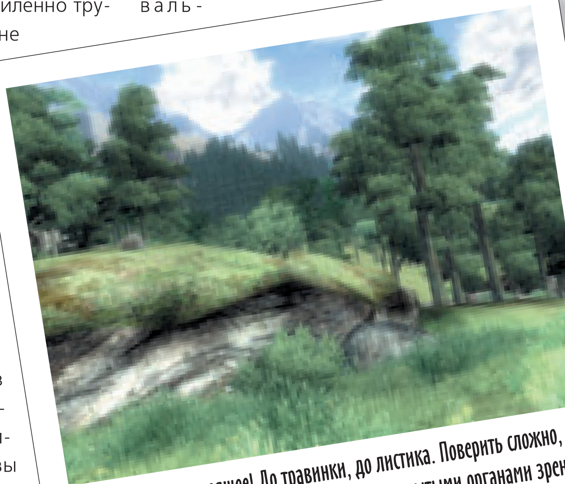


Тодд Говард обещает оставить каждого компьютеризированного ребенка мира без Рождества, ибо какой Санта-Клаус может сравниться с четырехсотчасовым погружением в Тамриэль?!



Великолепная просматриваемость, многоуровневость и, одновременно, простота! Ну разве не об этом мечтали застрявшие в произвольно генерируемых норах герои?!

Бой на мечах, как и прежде, несколько симплистичен, вид от третьего лица являет размякшему от экспрессии происходящего Скару очередные ужасы анимации, зато сияние заклинания fireball — ласковое, глубокое и невероятно теплое! — возвращает в состояние восторженного возбуждения! Тем более что в руках героя появляется лук! Количество (и тип!) стрел в колчане строго соответствует их реальному числу в инвентории, персонаж по одной вытаскивает их из-за спины, натягивает тетиву и насквозь протыкает деревянное ведро, висящее (а теперь яростно раскачивающееся) над зевом колодца! От стен и каменного пола стрелы отскакивают с характерным аутентичным звуком! Проходя, Тодд обращает внимание на ведро: оно висит с очевидным креном, центр тяжести был смещен стрелами!! На экране появляется пиктограмма-глаз, персонаж переходит в stealth-режим и одного за другим убирает нескольких гоблинов в пещере неподалеку! Один гоблин — одна стрела! Наконец-то хотя бы одна РПГ не заставит Скара нашпиговывать врагов до дикобразьего состояния! Единственное огорчение заключается в патологическом безразличии стоящих неподалеку друг от друга гоблинов к бесшумной и трагической гибели родни! Склейка! Тодд Говард ведет героя по городу, а усиленно трущий глаза Скар не может понять, не попал ли он обратно в Everquest II! Архитектура городов Oblivion поразительно похожа на онлайновые мегаполисы Sony-MMORPG! Зрителям достается особенно пустое селение: на дюжину конфетных домов всего пара-тройка NPC, и они как раз разыгрывают театральную сценку обмена новостями! Один из AI-ведомых, как бы случайно наткнувшись на другого, делает приветственный жест и говорит: «А вы слышали новость о «Всеславе»?» — Скар бросает тереть глаза и принимается за уши! Аберрация! На самом деле собеседники обсуждают нападение демонов-дейдр на пограничные города, и, судя по комментариям Тодда, это образчик действительно работающей системы слухов! (.EXE-кор недоверчиво пытается массировать глаза и уши одновременно!) Вуаля, подслушав разговор, персонаж Говарда обращается к одному из NPC, находит новую строку в диалоговом меню... и получает задание помочь жертвам агрессии из иного измерения! И, да, встреча пары контролируемых компьютером персонажей и обмен информацией посреди совершенно безлюдного города не были заскриптованы, но случились совершенно случайно! Скар делает неимоверное усилие над собой, совершает прыжок веры и обнаруживает, что способен успешно продолжать верить каждому слову Тодда Говарда! Демонстрация волшебных способностей гениального ребенка Bethesda Softworks продолжается! Подопечный Тодда заходит в книжный магазин неподалеку (более четырехсот живых книг на полках!) и оказывается лицом к лицу, иначе говоря, в диалоговом режиме, с очаровательной владелицей заведения. В левом верхнем углу интерфейса Скар отмечает странный оранжевый круг, разделенный на вполне алгебраические четыре четверти: admire, boast, joke, bully! Это новейшая система воздействия на собеседника, инициирующая более интересную и нелинейную схему общения! Скар не слышит, что именно говорит девушке герой, ибо эти манипуляции не озвучиваются, но результат, бук-валь-

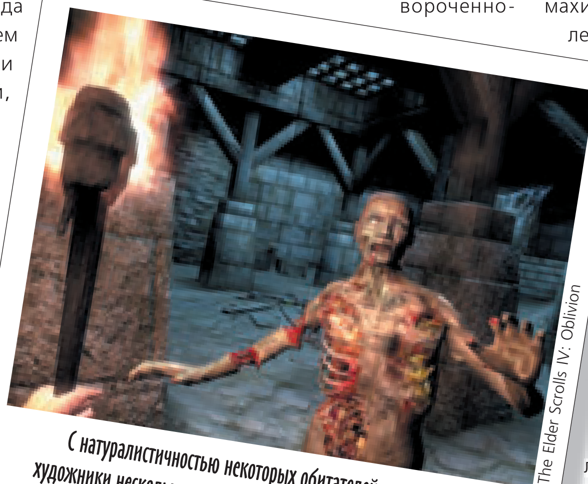


И все — настоящее! До травинки, до листика. Поверить сложно, но мы видели это собственными широко раскрытыми органами зрения. Волшебство!

но, на лице! Более того, реакцию NPC на ту или иную линию прессинга можно угадать по мимолетным изменениям мимики оппонента в момент, когда курсор входит (но не активирует!) в одну из описанных четвертей! В результате умелых манипуляций Тодда хозяйка магазина проникается доверием к совершенно постороннему мужчине и приглашает его на второй, приватный, этаж заведения!

Где компанию встречает собака! Приласкав пса (не скрипт!), девица берет с полки лук, подбирает и вешает за спину колчан и принимается практиковать свое невеликое умение в стрельбе по настенной мишени! Стрелы втыкаются в стену и гардероб, сбивают склянки на комоде (летят врассыпную!), но в мишень не попадают! Собака заходится в лае! Горе-лучница прикладывается к пузырьку с акварельной жидкостью, на мгновение озаряется призрачным светом и вдруг начинает класть стрелы прямо в «десятку», одну за другой! «У NPC совершенно идентичный человеческому свод характеристик и умений, даже зелья действуют на них абсолютно в том же ключе!» Цирк продолжается! Хозяйка берет со стола кусочек мяса (здравствуй, «Ультимочка»!) и скармливает его другу человека, затем склоняется над книгой, усердно водя пальцем по страницам и время от времени перелистывая их! Сытая и бодрая, собачка (не лабрадор ли это?!) не унимается, брешет, за что... получает заклинание петрификации в полный рост! (Скар бессознательно выстукивает «Спартак — чемпион» на спинке впередистоящего кресла!) Когда животное приходит в себя и озлобляется, милая девушка просто сжигает его, к фигам, fireball-спеллом! Публика в шоке!

Склейка, финал! В руинах разворошенного города хлещет ливень, пожары обиженно дымят в серое небо, а пара безнадежного вида мечников подбегает к персонажу Говарда в ожидании приказа! Тодд немедленно отдает ЦУ об атаке и следует за ними; втроем они избавляются от замечательно вырисованных Clannfear и Daedroth, пока из полыхающего (о, это обжигающее пламя спецэффектов!) адским светом портала не появляется закованный в черные доспехи Dremora! Удары на этот раз неимоверно приличного, тяжелого на вид, в зазубринах и сколах, двуручного меча зрительно соскальзывают с доспехов противника, хотя неуклюжие медленные замахи над головой окрашивают руническое лезвие в цвет дейдрической крови! Противник не выдерживает натиска и падает под вялыми ударами, а с ним заканчивается демо-версия!



С натуралистичностью некоторых обитателей подземелья художники несколько переборщили. Зато, знаете, на какие куски разлетается эта нечисть!

Со странным огоньком в глазах и словом «Рождество!» на губах Скар оставляет выставочный комплекс за спиной. Он вернется к напарнику много позже...

34. СКАР, СОРОК ДВА ЧАСА П.С.

Позорно проваливший летучку первого дня самоанец Коля Т. подготовился к разбору полетов следующего вечера с основательностью прожженного интеллектуала-педанта. Распечатанные и сложенные в аккуратные стопочки, в его рюкзаке лежали пространные доклады на следующие темы: «Выставка и селебрити: что их связывает? Взгляд в настоящее и будущее», «Год 2005-й — затишье перед бурей?! Предполагаемое изобилие выдающихся ААА-тайтлов в Лос-Анджелесе следующего года» и даже «Аппойнтменты: есть ли в них правда? Почему Е3-команде нужен фотограф и агроном публичных стендов». Он сформулировал тезисы, собрал списки литературы, иллюстративный материал и нашел рецензентов. Но Скар, сущее животное, так и не пришел. ◘

(Окончание следует!)

ЭКСПОНЕНТЫ. Роман. Часть 2

читайте, читайте же в следующем номере game.exe
окончание романа века «экспоненты»!

В ПРОДАЖЕ С 21 ИЮЛЯ!

35. СОРОК ДВА ЧАСА ТРИДЦАТЬ МИНУТ ПОСЛЕ СТАРТА Е3

Испереживавшиеся на Revenge of the Sith Скар и Коля мирно посапывают за звуконепроницаемыми стеклами гостиничного номера, тихо вибрирующими от волн воздуха, поднимаемых крыльями идущих на посадку Jumbo Jets.

Звонок резко диссонирует с ровным дыханием и свистящим самоанским храпом. Из трубки, искаженный задержками на геостационарной орбите, рвется любимый голос, который требует, требует, требует промежуточного отчета: «Где вы сегодня были, господа мерзавцы?!»

— Ходили... на... «Звездные войны»... ели... суши... а потом катались по Сансет-бульвару на лошадках-пони... и кушали запах магнолий...

— Кино?! Я не ослышался?! Вы ходили в кино?!!

Одиннадцать часовых поясов, земная твердь и Мировой океан, отделявшие теперь уже окончательно проснувшихся Скара и Колю от снова родного дома, вмиг перестают казаться существенными преградами.

— SPORE, — чеканит любимый голос, слишком хорошо слышный обоим. — PREY. ALAN WAKE. BLACK AND WHITE 2. HITMAN: BLOOD MONEY. HELLGATE: LONDON. TIMESHIFT. Четвертая CIVILIZATION. Новый GHOST RECON бай Клэнси. Аддон к WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR. UNREAL TOURNAMENT 2007. D&D ONLINE. Аддон к ROME: TOTAL WAR. Аддон к THE SIMS. Не забудьте про новую «ЛАРКУ КРОФТ». Про GODFATHER. Про SCARFACE. И еще про 666 игр, которые вы наверняка профукали. И лучше не останавливайтесь! И не вздыхайте. У, падаваны мелкотравчатые...

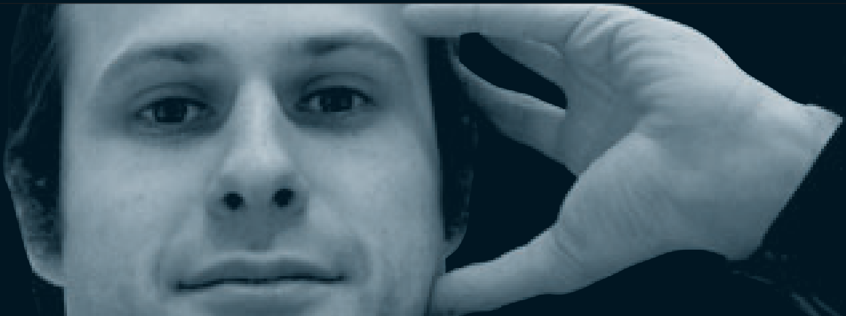
***. ДВАДЦАТЬ ДВА ЧАСА ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ Е3

— Старый, какого черта мы делаем на пляже в Санта-Монике? — интересуется у своего адвоката Скар. — Где моя обувь? Где наша машина?

Коля не знает, где машина. Ночь... пирс... колесо обозрения... где бы ни была машина, в ней записи — клочки, обрывки, на которых фиксировались события последнего дня Е3... Только бы вспомнить. Только бы...

УУУ, КАКОЕ ЭТО БУДЕТ ЧТЕНИЕ! ТОЛЬКО У НАС! В АВГУСТОВСКОМ НОМЕРЕ GAME.EXE! ВСЯ ПРАВДА О Е3, АМЕРИКЕ, РОССИИ, ИГРОДЕВЕЛОПМЕНТЕ, МУРЗИЛКАХ, МАШЕ АРИМАНОВОЙ, ГОСПОДИНЕ ПЭЖЭ И ББ!

илья стремовский



Об авторе

ИЛЬЯ СТРЕМОВСКИЙ
Во время урагана 1997 года был унесен ветром на обитаемый остров, где овладел редким туземным наречием. Несмотря на то что через два года был возвращен на родину по гуманитарным каналам, до сих пор иногда путает слова и во сне ругается не по-нашему.

Человеческим языком

Так случилось, что с компьютерными играми я столкнулся, когда еще толком не знал английского языка. С другой стороны, жанры меня привлекали лингвистически ненагруженные: бежит человечек по экрану, три удара, три блока — зовут «Каратека».

ТЕКСТОВОЙ БАРЬЕР

Что за имя, почему — бог знает, да и не важно. Все равно дальше третьего противника пройти не удавалось. В том же духе были и другие игры, привлекал сам процесс, и счастье это было редкое и изысканное. И даже немного дефицитное, как и многое в те времена. Первая же встреча с языковым барьером случилась в самолетной аркаде Top Gun, на трофейном японском «Фамикоме».

ПЕРЕЛОМ ЯЗЫКА

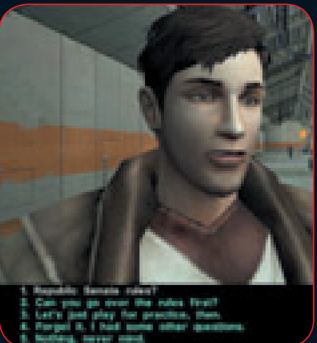
С миссиями все было неплохо, но вот нехитрый мини-гейм по окончании этапа доставлял немало хлопот. Задача была посадить самолет на авианосец, а виртуальный диспетчер указывал, что делать, чтобы не промахнуться. Надо было увеличить/уменьшить скорость, суть speed up/speed down. На беду, мы, гордые ученики третьего класса английской спецшколы, перевели это на славянский манер: «скорее вверх» и... Что приводило к трагической ситуации, когда пилот стремительно несся к очередной гибели и истерично жал на крестик джойпада, без какого-либо результата, а надо было всего-то разок-другой надавить кнопочку «А» или «В». Ни одной удачной посадки, и игра заканчивалась в лучшем случае на третьем сеансе — исчерпывались жизни. Горя это не приносило, но сей картридж был, мягко говоря, не самым любимым.

ЛИШНЯЯ ДЕТАЛЬ

Воспоминания тех лет воскресли в моей памяти, когда я занялся разработкой сам. Жанры в цене разные, а мне все больше приходилось сталкиваться с теми, где письменная речь активно использовалась в дополнение к игровому процессу. Здесь надо подчеркнуть вот это «в дополнение». В идеале игра как таковая должна выдерживать

Скорее вверх, или Трудности перевода







вверху В хаосе боя не помешает подсказка голосом.
в центре Сюжетные ролевые игры без текста не работают...
внизу А вот квесты могут, но что при этом остается от их славы...

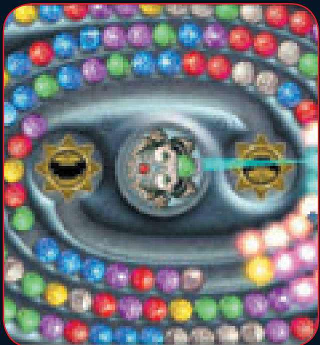
такую варварскую операцию, как полное удаление текста. Это равнозначно, к примеру, тому, что в русскую версию будет играть японский подросток, который и кириллицы-то в глаза не видел. Простые игры, пазлы да экшены, такой тест проходят на ура. В крайнем случае придется, как встарь, перебрать кнопки на клавиатуре, чтобы понять, что вообще можно делать, после чего трудности почти исчезают.
Но как только в дело вступает сюжет в виде литературных отрывков или кинематографические эпизодов, начинаются сложности. С одной стороны, игра вроде бы не должна от этого страдать — ну не поймет иностранный пользователь всей глубины описанной драмы — жаль, но не смертельно. Если игровой процесс качественный, то и игрок не будет в обиде, а значит, и успеху проекта мало что помешает. Но мировая тенденция направила стопы в сторону экспериментов по слиянию игропроцесса и сюжетных перипетий. И тут без понимания текста или реплик героев становится туго. А в особенно изящных (изощренных?) случаях, когда, например, способ решения очередной задачи подан намеком в голосовой записи давно почившего персонажа, нам от языковой деятельности уже не отвертеться.

О ПОЛЬЗЕ РЕЧИ

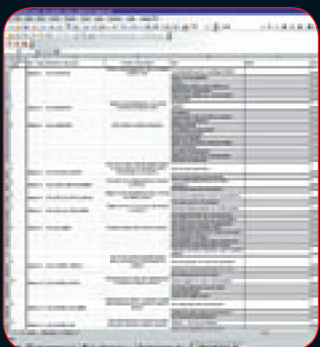
А почему бы не отказаться от букв? А почему бы не выйти на просторы игрового рынка с лозунгом «Долой слово в играх, даешь чистый геймплей!»? Ведь игровой процесс — тот же язык (о чем мы размышляли в одной из прошлых колонок). Формально этому ничто не мешает. Но на практике, будем честны, при сколько-нибудь сложных навыках, которые лежат в основе игропроцесса, экономичнее использовать человеческий язык.
Грамотно поданный сюжет способен превратиться в часть игрового процесса (см. выше пример про добывание из литературного отрывка фактов, помогающих в прохождении игры). Сюжет мотивирует, побуждает игрока начать и продолжать движение. Сюжет может связывать различные части игры в единое целое. Без использования текста все эти задачи решаются куда сложнее, и делать это приходится при активном сотрудничестве с игроком, который должен потратить дополнительное время не на основные элементы игры, а на то, чтобы понять, что происходит в новой экранной вселенной, в которой он оказался. Но далеко не все готовы вот так распоряжаться своим временем.
Современные игры настолько приближаются к реальному миру, насколько мы не так давно и мечтать не могли, и уже обыгрывают те кусочки повседневности, которые и в жизни построены вокруг использования речи и письма. Очень трудно, например, изобразить в игре современные войны, в которых люди могут координировать свои действия по радио, без того, чтобы кто-нибудь не произносил в наушниках некие слова. И надо признать, что так получать информацию о происходящем не в пример удобнее, чем отслеживать то же самое на мини-карте. Живое слово работает и на атмосферу. Если в фэнтези-окружении можно показать разные состояния персонажей клубами аур, огоньков, красивых узоров, которые стелются под ногами, то в горячо любимой большинством современности все эти приемы неуместны. Голосовое оповещение в этом случае сильно выручает. И как только мы слышим в игре реплики, произносимые профессиональными актерами, тут же открывается целое поле для использования голосового канала.
Голос — прекрасное средство для передачи эмоций и состояния персонажей. Интонации, тембр, громкость. За долю секунды эти характеристики способны изобразить то, на что потребовалось бы долгое изучение экрана статистики персонажа. Да, игры без текста и речи возможны, но это, извините за сравнение, сверхэкспериментальное черно-белое немое кино, вышедшее на бой с пресловутым блокбастером. Бесспорно, у каждого свои преимущества, но на прилавке вы найдете скорее «Голливуд».

ТРУДНЫЙ СЛУЧАЙ

Все бы хорошо, но у языка есть одна особенность, которую нужно учитывать при его использовании: он с трудом преодолевает государственные границы. Как только мы сходим







вверху Минимум текста, масса удовольствия, необременительный тираж.
в центре Оболочка ELK — рентген, стетоскоп и тонометр локализатора.
внизу Слово не воробей, вылетит — будет учтено, поименовано и сохранено.

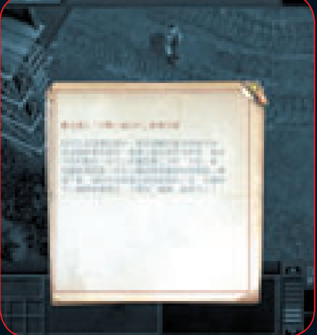
с тропы изображений и чистого геймплея, игра теряет огромную часть аудитории. Даже если игра говорит на английском — языке знакомом, но не в той степени, чтобы комфортно воспринимать устную речь, — ее могут проигнорировать.
И уровень образования здесь ни при чем: одно дело знать и понимать язык в учебной ситуации, совсем другое — в динамичной игре. Наша компания, не справившаяся с посадкой самолета в Top Gun, состояла отнюдь не из двоечников. Поэтому те пользователи, что не хотят совершенствовать язык, дабы играть в иностранные новинки, для производителя потеряны.

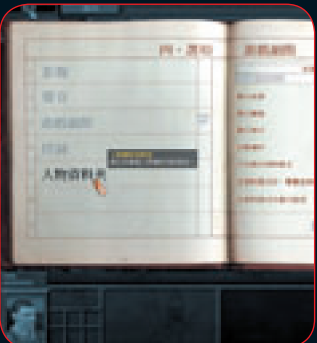
СИНТАКСИЧЕСКИЙ РАЗБОР

С такими потерями мало кто готов мириться, поэтому игры, подобно книгам, фильмам и т.п., стали адаптировать к языковой и культурной среде той страны, в которой их намечено продавать. В игровой индустрии этот процесс называется «локализация». Я намеренно избегаю лежащего на поверхности слова «перевод», потому что это всего лишь небольшая, хотя и важная стадия локализации.
Процесс, казалось бы, банален. Берем исходную игру, переводим текст и получаем на выходе всем понятный продукт. Именно так поступали умельцы, которые на заре отечественного рынка «самопально» локализовывали зарубежные хиты. «Самопально» — потому что, например, от производителя никакой помощи ждать не приходилось. А она, девелоперская поддержка, жизнь локализатора упрощает многократно. Дело ведь в том, что изображение обманчиво и то, что на экране выглядит рядами букв, может и не быть текстовым файлом. То есть почти наверняка не будет.
Поэтому кустарная локализация начиналась с хакерского процесса, когда игру на разные лады уговаривали поделиться текстовыми ресурсами. В лучшем случае она их выдавала — в виде россыпи отдельных литер, то врисованных в красивые картинки замысловатой вязью, то рассеянных по файлу с расширением .exe. А ведь есть еще и звуковые файлы — роли персонажей, озвученные видеофрагменты... Без знания особенностей нескольких десятков форматов и отличных хакерских навыков победить сопротивление игры было невозможно. Кстати, точно так же себя ведут и те современные игры, разработчики которых не озаботились облегчить жизнь локализатора в далекой стране.

РАБОТА СО СЛОВАРЕМ

А помощь состоит в подготовке так называемого ELK (English Localization Kit), комплекта, который содержит все необходимое для того, чтобы заставить игру заговорить на чужом языке, как на своем родном.
Чтобы создать такой инструмент, соответствующая команда девелоперов должна начать трудиться едва ли не со старта проекта. Программисты должны держать весь текст отдельно от самой программы, в удобных для редактирования файлах, и сделать так, чтобы поддерживались те языки, для которых применяется Unicode-кодировка (к примеру, японский, китайский и другие иероглифические языки). Художники должны воздерживаться от того, чтобы помещать надписи в текстуры, применяемые в игре. Дизайнеры интерфейсов должны подумать о том, как будут выглядеть экраны игры с надписями на языке, слова которого куда длиннее исходных, или, напротив, короче, но читаются только при размере шрифта не меньше 16-го кегля. Все фразы и реплики, которые озвучиваются актерами, должны быть тщательно и единообразно названы, для того чтобы потом, по одному имени файла, можно было определить, что находится внутри. То же самое справедливо и для всех вспомогательных игровых элементов: руководства пользователя, инсталляторы, программа автозапуска — все это тоже будет локализовано, чтобы поддержать общий уровень продукта. И вот когда все материалы собраны, в дополнение к ним создается программа, которая помогает контролировать работу переводчиков и гарантировать, что все необходимое попадет в игру в должном виде.
После чего материалы отправляются в другую страну — локализаторам. Их задача не просто перевести игру, а сделать так, чтобы она стала близка культуре и менталитету местных игроков. К примеру, в игре могут быть детали, которые разработчикам кажутся экзотикой, чем-то далеким, а для будущих туземных игроков являются самой что ни на есть повседневностью. Просто вспомните, как в западных играх изображают нашу действительность: часто ли вы видели грамотные или хотя бы осмысленные кириллические надписи в «наших городах», на «нашей технике» и т.п.? Нет, девелоперы хорошо относятся к России, но у них не было консультанта. Профессиональные локализаторы должны приложить все усилия, чтобы исправить подобные ляпы. А ведь еще есть «говорящие» фамилии и прозвища, игра слов...







вверху Высший пилотаж — китайская версия, прошедшая все круги локализации, ада и китайской цензуры.

ПОЛИГЛОССИЯ

Для того чтобы донести языковые нюансы современной игры, локализатор должен быть докой в языках (отчетливые литературные способности в родном языке обязательны!), ему не помешает глубокий багаж всевозможных знаний, он просто обязан быть педантом, не прощающим ни себе, ни другим «мелочей». Поэтому в тех компаниях, которые занимаются локализацией, над каждой игрой работает многочисленная команда специалистов в самых разных дисциплинах. Игровой мир принципиально не признает границ и национальностей, и эти люди делают его еще более прозрачным. Попутно облегчая жизнь тем, кто до сих пор не готов понять, что же это такое — speed up.

РАЗБОРЫ

демо-, альфа-, бета-версии



жанр **Глобальная стратегия — тактическая RTS — симулятор**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
разработка **Lesta**
издание **«Бука»**
дата релиза **3 квартал 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 4 1700, 512 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0в, 1,5 Гбайт на жестком диске**

игра 01

«СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ» (бета-версия)

АШОТ АХВЕРДЯН

Антибактериальный атом



Если тебе дадут линованную бумагу, помести ее в печатную машинку. — Военные против гражданских, или Как зарождается хунта. — Проблемы создания подводных лодок на воздушной подушке. — Покраска океана как метод оформления государственной границы. — Борьба с трудовыми ресурсами по малярийной системе. — А хорошо бы полководцы на своей шкуре испытывали последствия своих приказов. — Долгая разлука с Каталиной. — Дьявол в деталях.

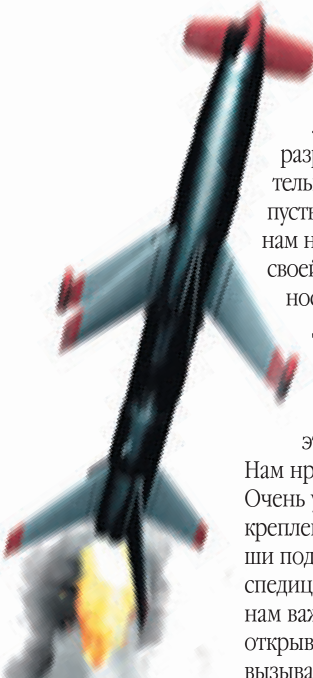
«Стальные монстры» (www.pacificstorm.net, «СМ») движутся поперек основной дороги, что дарует свободу действий, но и таит множество очевидных опасностей. И дело не столько в паспортных данных игры, в совмещении глобальной стратегии, тактической RTS и симулятора, сколько в необычности множества деталей, постепенно вырисовывающихся по ходу знакомства с. Например, вы не найдете здесь той атмосферы свободы, едва ли не вседозволенности, что обычно присуща Большим Стратегиям. Никто не собирается назначать вас Верховным Божественным Правителем ни Японии, ни США. Вы становитесь частью системы, но не самой ее верхушкой. Вам полностью отдано управление войсками и военными базами, но не всей страной, поэтому дипломатии в «СМ» нет вообще, она просто не входит в вашу компетенцию. Зато правительство позволяет себе вмешиваться в ваши дела — к примеру, сверху приходит директива: пиджаки посовещались и решили, что надо основать военную базу в районе X, и времени на это дается месяц. То, что у вас был другой план, что сейчас необходимые ресурсы задействованы там, где, как вам кажется, они нужнее, их не интересует. Они дали ЦУ — выполняйте.

Конечно, вы можете наплевать на бездарные советы этих гражданских, возомнивших себя прирожденными стратегами, под трибунал за неподчинение вас не отдадут. Но эти милые люди УРЕЖУТ ВАМ ФИНАНСИРОВАНИЕ. А ведь вы и так получаете крохи, считаете каждую копей... йену, денег не хватает катастрофически, приходится отказывать себе, то есть армии, в самом необходимом, а эти... Да лучше уж трибунал!

Или, скажем, дизайн военной техники. Несмотря на то что игрок волен создавать разные модификации, в целях общей исторической достоверности возможности технического дизайна ограничены рамками разумного, и рамки эти невелики. Никто не даст вам поставить бомбардировщик на гусеничную тягу, покрыть его пятисантиметровой броней, на каждое крыло водрузить по двухсотмиллиметровому орудию, загерметизировать конструкцию и отправить монстра по дну своим ходом в сторону Калифорнии. Нет, если в данном слоте стоит радиостанция, вы сможете ее заменить — на другую радиостанцию, но ни огнемет, ни музыкальный автомат сюда не встанут. Потому что наша цель — не бездумное творчество, а превращение тех устаревших посудин, что торчат в наших портах, в выставку достижений НТР. Да, мы занимаемся исследованиями, ведь в начале у нас нет даже сонаров, а как посылать глухой эсминец на вражескую подлодку? Поэтому сперва платим институтам, а потом проводим модернизацию.

> В игре есть супероружие — ядерное у американцев, бактериологическое у японцев. Но на его создание требуется угрохать ТАКИЕ деньги, что на них, кажется, проще нанять землекопов, которые вручную покроют всю вражескую территорию километровым слоем земли.

Тихоокеанские пространства «СМ» расчерчены на районы, в каждом из которых может находиться одна (1) база той или иной стороны, всего около четырех десятков. В принципе, за каждой из них можно ухаживать кропотливым микроменеджментом, указывая, что строить в первую очередь, и лично решая, сколько нужно солдат, а сколько инженеров, где их брать (почему-то они отказываются кроликопободно плодиться сами), везти ли на далекий остров тех, что поопытнее, или зеленых



новичков. Все-таки опытные лучше строят, но их очень уж жалко, ведь тропические болезни нещадно косят персонал, особенно до возведения госпиталя (и чем ближе база к экватору, тем выше смертность*). Можно послать новичков, но пока эти остолопы возведут стены лазарета, в Японии случится послевоенное Экономическое Чудо. А можно разрешить подчиненным на местах самостоятельно разбираться в своих текущих делах — пусть сами решают, что и когда строить, если нам некогда. Правда, местные начальники по своей природе видят только то, что у них под носом, не вникая в общую картину. И если дать им волю, они бросаются строить то, что нужно им, не замечая, что финансы рухнули лицом на пол и не способны даже на нервный тик... Может, десяток-другой баз это не так уж много и мы везде успеем?..

Нам нравится завоевывать северную Австралию. Очень уж лакомый кусок, да и вражеского подкрепления там, кажется, нет (по крайней мере наши подлодки об этом ни гугу). Можно послать экспедиционный флот в имеющемся виде, но ведь нам важен результат? Стучим трубкой по столу, открывая личные дела комсостава. Фотографии вызывают безграничное уважение — сплошь образцовые офицеры, мудрые, храбрые, бесконечно преданные. Но в характеристиках никакой пасторальности: этот хорошо соображает, но моральный дух, как у тушканчика; вон тот — несгибаемой силы человек, но за ним никто не пойдет даже за пивом, не то что на край света. Перетряхиваем, тасуем, «СМ» терпеливо ожидает на паузе финала кадровых шахмат. Наконец, флот выходит из порта, и на стратегической карте появляется стилизованная фигурка, его изображающая, она медленно поползет к месту назначения. И вот когда на карте встречаются две такие фигурки, но разного цвета, мы спускаемся с небес на землю.

Разумеется, японские летчики с готовностью превращаются в камикадзе. Причем не только ради потехи публики — все-таки в свое время смертники немало потрепали американский флот.

В тактическом режиме мы сполна пожинаем плоды своих стратегических решений, ибо извечный вопрос «какой идиот втравил нас в эту бойню?» имеет здесь весьма определенный ответ. Четыре устаревших эсминца против современных шестнадцати? Раньше надо было думать, теперь выкручивайся!.. Управлять можно как подразделениями (выделяя их по пиктограммам, функционально идентичным флагам Total War), так и отдельными юнитами, причем работает и традиционная резиновая рамка, собирающая в единую кучу все что на воде, под водой и в облаках. При этом каждому из участников можно разрешить (запретить) думать самому: трогаться с места, открывать огонь. При желании мы даже устанавливаем приоритеты важности целей. В момент атаки на базу на карте материализуются все те здания, что были отстроены в стратегическом режиме, поэтому дополнительно греет душу злорадное осознание того, каких усилий стоило вражеской стороне сооружение вот этого нефтехранилища, весело полыхающего на фоне пальм...

Но если вы решите провести штурм самостоятельно, один щелчок мыши отправит вас из тактического режима в симуляторный. И пока окружающие, сидя в созданной вами технике, выполняют ваши приказы, ваше величество лично глядит из кабины на объект атаки. Разумеется, местный симулятор относится к аркадной разновидности, подобная летная модель была у «леталок» конца восьмидесятых, когда джойстик еще не являлся строго обязательным для любого Рихтгофена-Рикенбакера, а авиасимуляторы не превратились в культ. Модель повреждения системы «лайфбар» взята примерно из тех же времен, а что касается случаев, когда самолет превращается в огненный шар от одного меткого выстрела, угодившего прямо в глаз бензобаку, то возможность такого редкого везения (или невезения, смотря на чьей вы стороне) учитывается способом, напоминающим critical strike.

При всей привлекательности идеи авиасимуляторная часть в основной кампании сугубо факультативна, ведь в «СМ» как никогда очевидно, что в один штык войну не выигрывают. Победа куется в стратегическом и тактическом режимах, а в кабину мы залезаем просто чтобы поглазеть, немного постреливать и почувствовать себя участником происходящего; но в мясорубке, устраиваемой десятками кораблей на воде и сотней самолетов в воздухе, роль одиночки невелика. С другой стороны, когда нам в последний раз давали порулить «Каталиной»? «СМ» (мнится нам) не собирается претендовать на любовь широких народных, все-таки слишком сложны и неочевидны многие вещи, касающиеся механики игры и управления, да и определенная суховатая сдержанность, свойственная геймплею, понравится далеко не всем. Однако (загадываем) «СМ» может стать объектом культа, если только у авторов все получится.

Игра вступает в самую сложную стадию. Теперь, когда все намеченное реализовано в бета-версии, предстоит долгая и кропотливая настройка всех ее аспектов, баланса огромного множества различных характеристик и нюансов их влияния друг на друга, не говоря уж об AI и многом другом (о чем мы намеренно не проронили ни слова). От итогов этой работы будет зависеть, насколько интересными и правдоподобными будут тактические схватки и стратегические противостояния, а в конечном счете и то, как примет игру публика.

Обо всем этом вы узнаете из следующих тихоокеанских репортажей, оставайтесь с нами.

* Как известно, полярники живут вечно!

игра 02

жанр **РПГ-файтинг**
автор (сочинение, дизайн, разработка) **Д.В. Брэдли (D.W. Bradley)**
разработка **Heuristic Park**
издание **DreamCatcher**
издание в России **«1С» (2 кв. 2005 г.)**
дата релиза **7 мая 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1000, 384 Мбайт ОЗУ, DirectX 7-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рекомендуется GeForce 2 GTS+), 1,2 Гбайт на жестком диске**

DUNGEON LORDS

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН

Пляски с клинками

Неглижируй! — Заработал — поучись. — Дауэнмор и мародеры. — Акробатические этюды. — Крысиные хвосты и мухоморы. — Так честнее?

В 1702 году русские войска осаждали Нотебург. Шведский гарнизон решил, что, пока дело не дошло до поедания крыс и денщиков, надлежит совершить отважную вылазку и расправиться с осаждающими разом и без затей. Впрочем, совсем уж без затей не хотелось, и кто-то придумал хитрость. Хитрость была типично северная, лишенная как южной замысловатости, так и восточной жестокости. «В подвалах и коридорах замка — чертова гибель старых доспехов. Наденем их и всех напугаем! И пули отскакивать будут, а мы — знай двуручными мечами да моргенштернами помахивай». Сказано — сделано. Вырядились, выбежали... и полегли. Все, без остатка. Не нанеся противнику сколько-нибудь заметного урона. Почему? Да потому что нордические предки нотебуржцев, в отличие от этих придумщиков, приучались таскать на себе железо с семи лет, когда мальчика отдавали с женской половины дома в мужскую. И не просто таскать, а бегать в нем, запрыгивать на лошадь без рук и даже плавать. В качестве отдыха предлагалось заучивать псалтырь и жития, что, легко понять, только интенсифицировало тренинг.



САМЫЙ-САМЫЙ ВОСТОРГ В DUNGEON LORDS — СХВАТКИ С ГРУППОЙ ПРОТИВНИКОВ. УРАГАН ПРЫЖКОВ И ПЕРЕКАТОВ, МАГИЧЕСКИЕ РАЗРЯДЫ ВСЕХ ЦВЕТОВ РАДУГИ, ОСКАЛЕННЫЕ МОРДЫ И ЗАЗУБРЕННЫЕ КЛИНКИ.

В этом смысле Dungeon Lords (далее DL, www.dungeonlordsgame.com) весьма реалистична. Будь ты хоть гномом «поперек себя шире» с кулачищами в полголовы, но видящим кольчугу впервые в жизни... Нет, пользоваться можно чем угодно, хоть с ног до головы в железо упакуйся. Но если ты необучен в этом ходить (этим рубиться), несладко тебе придется. Хрупкая эльфийская магиня, в трусиках и китайской соломенной шляпке, вооруженная палочкой-кривулькой, оказывается жизнеспособней и эффективней в бою, нежели здоровила Urgoth, покусившийся на не по статусу снаряжение. А если дамочка еще и в акробатике натаскана, то и вовсе летать ей подобно Сунь Укуну, круша гоблинов и прочую пакость, которая выпадает из-под любого куста, норовя вгрызться или стукнуть.

В этом, наверное, главная головная боль DL-игрока: открыты все пути, можно учиться всему не дожидаясь level up'а, а только заработав достаточно XP на усовершенствование имеющегося умения или обзаведение новым. И надо выбирать. Каким наукам отдаться? Транжирить опыт сразу или погодить, накопить на что-то более стоящее? Форменный экономический симулятор, запертый в одно человеческое (или похожее) тело. Исходные характеристики («сила», «интеллект», бессмысленная «честь», которая здесь вместо обычной, но столь же бессмысленной «харизмы», и т.п.) можно раз-

вивать, платя все той же XP-монетой. Вдруг передумали, решив превратить вора в мага? — Никаких проблем.

Чудеса становления личности происходят в ничем не примечательном фэнтези-мире. Если уж что и отличает его обитателей, так это решительность в действиях и нежелание бросать начатое. Злоумыслил круг магов против мага верховного (и светлого, в отличие от них) по имени Гэлдрин — и нет верховного, скушали. А на его союзника и друга лорда Дауэнмора пошел войной лорд Бэрроугрин. С войском мародеров, что ненадежно, но других под рукой не было. Дауэнмор хотел было последовать примеру Лота и прочих мужей древности и откупиться дочкой: бери, дескать, ее Бэрроугрин, к примеру, в жены. Но в дочкины планы марьяж с боссом грабителей в погонах не входил — и только ее и видели. Бэрроугрин же слушать про все эти семейные неурядицы не стал, тем более мародеры уже сучили ножками...

Типовая то есть ситуация: страна на пороге войны, главный заступник выведен из строя, но тут появляется неизвестный герой, весь в белом, поначалу, конечно, дохленький, но быстро набирающий кондицию. Протагонист. Материализовавшись на лесной дорожке, он-мы встречает некую барышню, которая просит его передать письмо в город. И не откажешь — идти больше некуда. Ну а как попадают в город, вы в курсе благодаря демо-версии с .EXE DVD #5'05. Скажу только, что несколько обескураживающими оказались извитые узкие мостки. Именно они убедили, что перед нами все-таки action/RPG, то бишь легкоатлетический снаряд для пальцев и тренажер для вестибулярного аппарата. Не приветствую, более того, не люблю этого еще со времен «Руны». И это правильная PC RPG (образцом которой я всегда считал и считать продолжаю Dark Sun: изометрия, пошаговые бои, управление с мышки)?.. Но как TES: Daggerfall приучила меня к ролевым от первого лица, так и DL примирила с этими вот... акробатическими этюдами.

Во-первых, никчемной беготни и прыжков не так уж много, чтобы они затмили РПГ-составляющую. А во-вторых, уж очень все ловко и аккуратно сделано! Фигурка протагониста послушна и предсказуема в движениях, а камера (в иных играх превращающая перемещение в муку мученическую) здесь нисколько не мешает и, руководимая мышкой, обычно показывает то, что хочется видеть.

Плюс бои! Все эти ужимки и прыжки более чем оправдывают свое существование, когда сталкиваешься с противником, на порядок тебя превосходящим по всем статьям, кроме подвижности. Поединок едва выползшего из пеленок файтера с трехстворчато-двухэтажным троллем — верх удовольствия. Галопировать, увертываться, бить в подкате и в прыжке и ни за что, ни в коем случае не подставляться под удар! Потому что два прикосновения его колотушки равны смерти; к тому же после первого удара встаешь далеко не сразу, валяешься до тех пор, пока мозги не улягутся обратно и не осядет пыль, которую он выбил из пола твоей тушкой. Иначе говоря, вполне может хватить и одного удара... Двадцатиминутный танец с троллем приносит не только XP-очки, которых так много, что и брать неловко, но и реальную физическую усталость, дрожь и восторг. Позже, обнаружив в городке прикованного тролля, которого показывали за деньги, я не удержался и освободил

Сменить специализацию никогда не поздно. Надоело быть рубакой — подкачай мозги, прикупи заклинаний и чародействуй! Конечно, чем дальше продвинулся в профессии, тем сложнее решиться на перемены. Но разве бывает иначе? Совмещать тоже можно...



зверушку — чтобы еще раз поплясать с ней, только на этот раз не под землей, а на скудной городской травке.
К слову, городок, в который так трудно попасть, далеко не из роскошных. Из тех, что географы называют «один хлебный, два винных». Только вместо уличной урлы тощенькие грабители в



платочках. И «милицанеры» ведут себя вполне реалистично: в серьезные драки не ввязываются, предпочитая отстреливать летучих мышей. А раз так, вот вам широкий простор для помощи подвергшимся гоп-стопу горожанам. Впрочем, они нелюбезны, только отдельные барышни снисходят до разговора со спасителем. Но нам разговоры разговаривать некогда, девушки. Вперед, к новым приключениям, дайте только поболтать с нужными людьми да прикупить снаряжения и магии!
Которая в DL четырех видов, разнящихся генезисом и способом перезарядки, но вся хорошо знакомая, — файербол, он и у Д.В. Брэдли файербол. Интересно возиться с Nether-магией, этаким гибридом алхимии и вуду. Особенно до тех пор, пока не знаешь рецептов и произвольно смешиваешь зубы ехидны с совиным зевом, яйцами иволги и прочими остатками упокоенных тобой животин и растений. Иногда даже что-то получается (причем всегда довольно гнусно действующее на организм реципиента). Рунная магия, по словам разработчиков, чудо как хороша в многопользовательском, так как действует не только на спеллкастера, но и на его союзников. Увы, попробовать не довелось.
В DL красиво. Иногда очень. Давно не встречалось мне игры, в которой все цвета были бы так к месту и так гармонировали бы друг с другом. Нигде не пестрит, ничто не сливается. Модели аккуратные, чуточку утрированные, но лишь чуточку. Бедновато с разновидностями, и это странно — к чему такая экономия? Все NPC из несущественных в пределах местности на одно лицо, вплоть до расцветки одежды. Зато почти безупречна архитектура: планировка помещений, внешний вид зданий и подземелий непостижимым образом сумели обойтись без моего ворчания. Вот только то, что всяческие рвы, простенки и прочие не предназначенные для форсирования «в лоб» преграды оказываются неизбежно шире (хоть на самую капельку) длины прыжка, по-моему, издевательство. Падаешь всякий раз, почти дотянувшись кончиками пальцев...
Резюмируем? Пожалуй. Ни одного серьезного недостатка. Квесты скучноваты, но ведь экшен же; карта не включается? — боюсь это педалировать, подозреваю, что просто баг, который скоро исправят; музыка запоминается только нарочитым пафосом? — зато шумы хороши. Впрочем, вот: диалоги. Тут дали маху. Большинство строится по принципу «ты задаешь тему из одного слова, а NPC выбалтывает все, что имеет об этом сказать». Это не диалог, а, извините, допрос.
И последнее. Размышляя о своей благорасположенности к DL, понял, что игра «виновна» еще и в том, что заставила думать о заэкранном. Помните, что говорилось выше о «правильной» РПГ (в понимании автора этих строк)? Так вот, тов. Брэдли пробудил следующие сомнения: а не честнее ли, не ближе ли к, условно говоря, реальности такой подход, какой мы видим в DL и ее соратниках? Ведь те персонажи, за которых мы играем, как правило, думают именно телом, а значит, и нам правильнее вертеться и кувыркаться вместе с ними. Отстраненный взгляд «в три четверти», пошаговое планирование, долгие раздумья перед каждым ходом — удел не воинов или боевых магов, вечно потных, усталых, концентрирующихся на звуке шагов за поворотом и заботящихся о том, чтобы клинок вынимался легко, не звякал об устье ножен и не застревал в них, а тех самых лордов и сверхмагов, стоящих на возвышении вдумчивых мужчин с благородной сединой, бедно анимированных, но богато украшенных мехом и цацками. Нет?..

Давно не встречалось мне игры, в которой все цвета были бы так к месту и так гармонировали бы друг с другом. Нигде не пестрит, ничто не сливается. Модели аккуратные, чуточку утрированные, но лишь чуточку.

игра 03

жанр **Игра Тима Шефера**
платформа **PC (Windows 98/2K/XP), PlayStaion 2 (скоро!), Xbox**
творческий руководитель **Тим Шефер (Tim Shafer)**
главный дизайнер **Эрик Робсон (Eric Robson)** | главный программист **Дэвид Диксон (David Dixon)**
арт-директор **Скотт Кэмпбелл (Scott Campbell)** | сценарист **Тим Шефер**
разработка **Double Fine Productions** | издание **Majesco Sales**
дата релиза **Май 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, 4 Гбайт на жестком диске, ОБЯЗАТЕЛЕН аналоговый геймпад**

PSYCHONAUTS



МАША АРИМАНОВА

Чувствуй

Профессия: Шефер. — Королевство метафор. — О чем спят рыбы. — Человек в костюме человека. — Хогвартс-2. — ...

Psychonauts (www.psychonauts.com) — трехмерная аркада. От этого никуда не уйти — все-таки тут надо прыгать по платформам, стрелять по мишеням, лазать по кана-



там, скользить по туннелям. Но вместе с тем эта игра нечто настолько большее!.. Впрочем, называли же мы Full Throttle! и Grim Fandango «настоящими квестами».
Хотя какие это в сущности квесты?! ЭТО ИГРЫ ТИМА ШЕФЕРА, а Тимофея нашего жанр всегда волновал меньше всего. Главное — рассказать изумительную историю. Неважно, сказка ли это про байкера, турагента или маленького Распутина (можно просто Раз), мальчика, угодившего в удивительный лагерь, где готовят исследователей психики. У Шефера очень необычные (куда там Американу Макги!) взгляды на трехмерность и аркадность, но, что куда более важно, у него очень необычный взгляд на наш с вами бренный мир. И огромный, сумасшедший талант.

> Про новую игру Шефера не говорят «лучшая аркада в мире!» или «лучший квест в мире!». Нет, только — «лучшая игра в мире!» Снова и снова.

Для описания человеческой психики изобретено немало метафор. Столько метафор даже при разработке графических интерфейсов не используется. «Эмоциональный багаж», например. «Липкие щупальца страха». «Внутренний цензор». Psychonauts — игра не про скучные детали психологии, не про мотивы и эмоции, память и установки, а как раз про метафоры психоанализа и психотерапии. Зачастую смешные. Зачастую неправильные. Зачастую неряшливые.
Абсолютно все метафоры в «Психонавтах» поняты буквально, с издевательской серьезностью. И размашисто, с оттягом воплощены Шефером и его студией Double Fine (www.doublefine.com) в полигонах. Эмоциональный багаж — стонущие, причитающие и ревущие в голос (ибо — эмоциональные) сумочки, чемоданчики, сундуки, баулы и шляпные картонки (ибо — багаж). Дабы вся эта кладь наконец-то заткнулась, надо принести каждому ридикюлю и каждой барсетке правильную багажную бирочку. И все успокоятся. Ментальные проекции выглядят как... ну, как проекции. Из проектора. На стену. Плоды воображения висят в воздухе и заманчиво сверкают. Их надо собирать. Редко посещаемые уголки психики заросли паутиной. Паутинки тоже надо собирать (пылесосом) и экологически перерабатывать на специальной аппаратуре. По сновидениям лихо гарцуют сейфы на ножках — поймаете такой и близко познакомитесь с чьими-то подавленными воспоминаниями. Воспоминания исполнены в виде серий страшненьких детских рисунков.
Все это, конечно, дико смешно само по себе. А если еще учесть, что это может быть не просто сон и не просто подавленные воспоминания, а сон и подавленные воспоминания, скажем, сухопутной рыбы-удильщика... Да-да. Кто

сказал, что у рыбы-удильщика нет эмоционального багажа?
И липкие щупальца страха покажутся во всей красе. Они высовываются из воды и хватают Раза за ноги — потому что Раз боится воды (по весьма интересным причинам, включающим в себя цыганское проклятье и трудное детство, проведенное в цирковом вагончике).
И внутренние цензоры подтянутся, в очках и с чугунными печатями. А в конце уровня может такое суперэго вылезти...
Не забыты и мании. Величия: можно пообщаться с Наполеоном на боевом треножнике. Кстати, я всегда подозревала, что мания величия выглядит как большой варгейм. Преследования: идиллический пригород, свернувшийся в трубочку, фотоаппарат в каждом гидранте, соглядатай за каждым окном, черные машины с параболическими антеннами. Действующие лица: Дорожные Рабочие (очень старающиеся убедить каждого встречного в том, что они — Дорожные Рабочие), Садовники, Сантехники, Телефонные Мастера и Безутешные Вдовы. Сантехники трубят в вантузы, а Телефонные Мастера используют телефонные трубки как гантели... Появятся и Политические Убийцы, которые, по их собственным словам, «водятся на колокольнях, крышах и в книгохранилищах». Они задумчиво заглядывают в стволы винтовок. И кто это спит глубоко под городом в секретном бункере, в окружении легкого тумана и бутылок с молоком, под охраной взвода свирепых герлскаутов?
В одном сне Раз станет гигантским монстром Гогалором (он даже начнет скалить зубки и характерно прижимать к груди ручки) и учинит масштабное безобразие («О нет! Гогалор направляется к сиротскому приюту! О нет! Гогалор прошел мимо сиротского приюта! О нет! Гогалор возвращается к сиротскому приюту! О нет! Это не сиротский приют! О нет! Это сиротский приют для собачек!»), а в конце подерется с другим гигантским монстром, явным человеком в костюме.
Костюмированный персонаж будет честно объявлять каждый свой кунфу-прием. «Удар Головой, Которого Трудно Избежать! Чрезмерно Затянутая Комбинация!»
В другом кошмаре увидит историю чьего-то мрачноватого детства, воплощенную в виде пьесы в двух наборах декораций (причем можно запустить как комедийный, так и трагедийный вариант представления), и сцепится с театральным критиком. Очень, знаете ли, трудно сражаться с боссом, который комментирует каждое твое движение в самых нелестных профессиональных выражениях.
Одержимость Шефера Мексикой нашла воплощение в самом странном, сюрреалистичном и красивом уровне (видении?) «Психонавтов» — этапе из черного бархата и игральных карт, притче о матадоре, быке, прекрасной даме и команде мексиканских рестлеров. Это, строго говоря, уже не Фрейд, уже не тематический уровень на тему того или иного психического расстройства, не совсем метафора... Но Тим Шефер, как мы уже могли убедиться в его предыдущих играх, задает правила только для того, чтобы эффектно, с блеском и грохотом их нарушить.
И вот уже реальность «Психонатов» становится более странной, чем сновидения. Собственно говоря, она с самого начала была очень странной и зыбкой реальностью... Просто, ослепленные ночными кошмарами сухопутных рыб, мы на это не обращали внимания. Лагерь психонавтов живет насыщенной дневной жизнью и еще более насыщенной — ночной. Помните Beyond Good & Evil, в котором шевелился буквально каждый полигон, где все жило? По сравнению с Psychonauts мир BG&E — кладбище. В «Психонавтах» есть белочки и кузнечики. Совсем как настоящие. И птички, рыбки, лапочки всякие. Стрекочут, щебечут, ползают, перелетают с места на место... Ночью на



охоту выходят медведи и кугуары. Медведи, жертвы пси-мутаций, оглушают жертву телепатическим кулаком, и кугуары, неслышно подкравшись сзади, поджаривают беднягу пирокинезом. На территории лагеря множество секретов, тайных ходов, подземная система коммуникаций, залежи сокровищ, которые надо отыскать, используя хитрый приборчик-искатель, карточки...

Единодушие критики вас не убеждает? Тогда последний аргумент: игры Шефера настолько хорошо сделаны, что их не только хвалят, но и покупают. Редкое качество для единодушно восхваляемых игр.

Карточки — очень полезная вещь. Собрав определенное количество, можно отправиться в подземное убежище агента Форда Краллера (да, взрослые психонавты называют друг друга скучно и просто — агентами) и, используя установленное там оборудование и купленные в магазинчике (у клона агента Краллера) запчасти, конвертировать карточки в скаутский маркер. За скаутские маркеры (и за кое-что еще) повышают рейтинг. С повышением рейтинга растут паранормальные способности Раза. К слову, новые способности очень эффектно отображаются в виде нашивок на рюкзачке нашего скаута. Система нашивок и рейтингов, конечно, позаимствована из реального института бойскаутов. Но тем смешнее!

В творчестве Шефера американские (и мексиканские) реалии с грохотом сталкиваются с фрагментами фильмов, книг, пьес и телевизионных шоу, отскакивают, налетают то на черный, то на розовый юмор и на что-нибудь глубоко личное, вымученное (полюбуйтесь, скажем, на то, какая здесь тонкая, неочевидная и ненавязчивая, но вместе с тем честная линия взаимоотношений Раза с Распутиным-старшим) и разлетаются осколками абсурда (мозг, оказывается, можно вычихнуть, и он после этого будет ползать и издавать жалобные звуки). Мы отвыкли от такого качества письма, таких диалогов, такой музыки, таких характеров...



Главное оружие «Психонавтов» — естественность во всем. Даже обучающий режим тут выглядит как динамичный боевик (причем военный!), а вводная лекция звучит как захватывающий, смешной и непринужденный диалог.

Больше всего в каждом аспекте «Психонатов» потрясает эмоциональная правдивость, особенно неожиданная для платформера. Нам не дают задачку «злые силы украли у Раза подружку»... Нет, вместе с Разом мы попадаем в лагерь — без всякого представления о том, что нас ждет. Встречаем милую, но вредную девочку Лили. Кое-как налаживаем с ней отношения (хотя Лили не особенно и возражает. Вы как-нибудь воспользуйтесь Ясновидением и посмотрите, КАК она представляет себе зеленоглазого Раза!), договариваемся о встрече поздним вечером на берегу озера, и... Но тут Лили похищает гигантская рыба-удильщик.

Любая другая аркада уместила бы всю эту историю в двухминутный ролик перед стартовой чертой, а то и в пару строчек текста (тоже перед). Шефер работает очень тонко, он использует свое мастерство, чтобы подспудно, невзначай добиться от игрока нужных реакций. Чтобы ненависть и любовь, смех и горечь возникали практически спонтанно, едва ли не на пустом месте. Такие эмоции — самые сильные. Они проходят, но не забываются. Вы можете не помнить, о чем шла речь в Grim Fandango, но вы никогда не забудете, что чувствовали, когда Манни Калавера лежал и смотрел в звездное небо.

То же самое и с «Психонавтами». Через год, через два вы не вспомните ни уровней, ни сюжета, у вас останется одно-другое воспоминание об особенно удачном моменте геймплея — воспоминание, похожее на черно-белый снимок, — и привязанный к нему сильнейший эмоциональный фон. Дело не в том, что игры Шефера очень хорошо сделаны. Дело не в том, что в них дико приятно играть. Дело в том, что в эру, когда всем очень хочется воспринимать КИ как невинные развлечения, как источники удовольствия в чистом виде, позитив без мыслей и идей (потому что не бывает невинных мыслей и не несущих последствий идей), даже без намека на неприятные темы, Тим Шефер и его команда отважно заставляют игроков ДУМАТЬ и ЧУВСТВОВАТЬ. Двухтысячные — время глобального Эквилибриума в нашей индустрии. Мысли, эмоции приводят к реакциям игроков, реакции — к осложнениям, осложнения — к головной боли издателей. Политкорректность — это эмоциональная и интеллектуальная выхолощенность. Люди согласны покупать книгу или фильм, которые заставят их плакать, но все еще не согласны покупать такую игру.

История КИ только начинается. В один прекрасный день никто не посмеет усомниться в том, что компьютерные игры это искусство, хирургия души, что они имеют право на подтекст и право на неклассифицируемость, право на мысль, чувство и чувственность (кто возьмется провести точную границу?)... И тогда вспомнят, что был такой Тим Шефер, и он был первопроходцем, делал удивительные игры независимо от жанра, технологий и платформы и мог выдавить слезу даже из черного камня Xbox.

игра 04/05

Жанр **Файтинг в альтернативной истории**
Платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
Продюсер **Эрик Петерсен (Eric Petersen)**
Программист **Мигель Анхель Пинеда Ньето (Miguel Angel Pineda Nieto)**
Художник **Луис Гильермо Пинеда Ньето (Luis Guillermo Pineda Nieto)**
Разработка **Vermillion Entertainment** | издание **Cartel Games**
Дата релиза **Май 2005 г.**
Рекомендуемое железо **Pentium III 1200, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 200 Мбайт на жестком диске, рекомендуется геймпад**

Жанр **Антидепрессант**
Платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
Дизайн, программирование, графика **Александр Самарин**
Программирование **Сергей Антонов**
Звук **Никита Жаренко** | графика **Евгений Дацук**
Разработка и издание **VSBgames**
Дата релиза **12 мая 2005 г.**
Рекомендуемое железо **Pentium II 400, 128 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ и выше**

MYTHIC BLADES
PARADOXION v1.1



НАШ **ВЫБОР**

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

Белка и Стрелки

Коса цивилизации. — Они наблюдают. — В бой. — Реанимация. — Небо как кофе. — All the Kings Horses. — Dancing in Heaven. — Пропавший без вести. — Понимающее сердце. — Русский рок!

Иногда ловишь себя на мысли, что **Mythic Blades** (одним движением отсекаем прописные от строчных до лаконичного MB) достойна хорошей трепки. А собирательный папа Карло — олимпийцы Vermillion (www.vermilliongames.com) и Cartel Games (www.cartelgames.com) — тем более. Это наших-то цифровых мощностях, на тучночастотных черноземах, на hi-end-грядках вырастить продукт по ТВ-лекалам! Хорошая, увесистая оплеуха, ей-ей, не помешает. А покажется мало — добавим левый боковой и чуть-чуть ногой в прыжке. После чего подключим комбо-связку с пылающей саблей и запустим вдогонку пару магических спецэффектов. Глядишь, и победа у нас в кармане; да и сиквел, буде ему приспичит, крепко подумает о высоких технологиях и 3D.

Небезызвестный Сэнди Петерсен, приложивший руку к играм с такими до боли знакомыми названиями, как DOOM, DOOM II и Quake, приходится братом Эрику Петерсену, занимающемуся продюсированием Mythic Blades. А вдруг и у этой игры каждая новая часть будет Гагариным?

Всё так. Не трать драгоценное время, о сознательный PC-адепт, на забытый богами агонизирующий жанр! Далек он от родной платформы, дик, примитивен, пресен. Разве ты будешь по доброй воле часами мозолить пальцы, оттачивая двухзначные комбо? Да ни за что. Зачем тебе смотреть на пару полигональных моделей, пляшущих румбу на крохотной локации, когда в любой современной RTS тысячи воинов готовы сыграть под нашими знаменами в настоящую войну? Стоит ли тебе прикасаться к похожему на окоченелый труп морского чудовища гейм, тьфу-тьфу, паду, если на столе обитает такая родная Cherry, теплая и гладкая? Переверни же эту продажную, пустую страницу, читатель, и забудь.





Избито, минорно, но факт: боженька, отвечающий за игродраки, наш перрон не любит. Конечно, бледные, немощные ренегаты случались. Но их субтильные торсы не могли удержать и боксерских трусов, не говоря уже о поясах настоящих чемпионов. Истинные бойцы, бронзовозагорелые сложнотатуированные сериалы (кланы, почти якудза) предпочитали консольные угодья, лишь изредка попадая на наш стол в виде обезображенных, простите, портов не первой свежести. Но вдруг...

Ох уж эти инди. Иногда на них нисходит. Помните январский .EXE-выпуск, где г-н Ахвердян опубликовал венок сонетов в честь Gish и BreakQuest? Почти тот же случай. Не файтинг — мечта. Сеттинг — античные мифы, графика — сочащаяся разнотравным медом картинка, персонажи — дюжина многообещающих героев с еще более обнадеживающим оружием в руках, спецэффекты — сплошь божественные кары, вроде дождя из стрел или цунами. Неужели Оно? Ну, не совсем. Врожденная левая резьба и тощебюджетность тут везде. Да что там, игра живет осознанием собственного любительства! Так, бывало, выглядело Ледовое побоище на сцене школьного актового зала, когда тевтонские рыцари из 5-го «Б», поправляя картонные шлемы, валко ступали на желтоватую простыню, символизирующую тонкий озерный лед, под одобрительный гул

рати Саши Невского, зябко кутавшегося в мамину дубленку у задрапированного стула — Вороньего камня. Если бы дизайнеры нашли в себе силы чуть детальнее, чуть кропотливее проработать задники, разделить планы, поставить перед движущейся камерой сложный резной антиквариат, MB воспринималась бы на порядок породистее, что ли. Сносно смотрится лишь Акрополь — он прекрасен в лучах заходящего солнца, играет золотым и розовым, полон тайн, величествен и мрачен во время непогоды. Но детали, детали... В кадр так и просится парочка скульптур или хотя бы художественный беспорядок из рухнувших колонн и усеянного осколками пола. Все лучше, чем безупречно прямые углы в товарных количествах.

Сделаем, кстати, зарубку на ближайшем античном столпе: интерактивность игровой камеры очень условна, и движку нет нужды отображать громадную локацию. Чем тогда объясняется такой стыд, как Аркадия, обитель кареглазого циклопа Полифема, спрайтовые деревья и плоская земля, срывающаяся вдруг режущим глаз углом к бурной текстуре реки? «High quality models, backgrounds and special effects», — судорожным движением подбородка указывают разработчики на пресс-релиз — и опускают глаза. Но прицепиться все равно очень хочется: милые, что же встало между могучей Vermillion и возможностью сделать бэкграунды интерактивными? а еще, почему при неплохой, вообще говоря, анимации персонажи вдруг коченеют по окончании раунда? а еще... Ладно, ладно, не отвечайте. Дебют, все дела, понимаем, прощаем. Нас больше тревожит мякоть этого диковинного фрукта — собственно PC-файтинг.

Он честно трехмерный? Неужели можно ходить по локации? В игре есть вторые этажи, а также кишащий голодными минотаврами подвал-лабиринт? А возможность выбить у недоброжелателя оружие реализована? И вообще, оно, оружие, используется? Существует ли набор клавиш для стремительного движения акати-дати, подло подрезающего противнику подколенные сухожилия и открывающего дивный простор для глумления над поверженной, но все еще трепещущей жертвой? Наконец, главное: над игрой работали «ботаники»-программисты или алчущие мясокровищи ПэЖэ-монстры, подарили ли они нам (и себе, конечно) возможность эффектно завершать поединки — да-да, декапитация, членовредительство etc.?

Если вы не поленились ознакомиться с демоверсией, нацарапанной на июньском .EXE-виниле, то уже знаете ответы. Остальных просим занимать места — мы распахиваем занавес.

MB, несмотря на свою вопиющую 3D-самостоятельность, боится уходить далеко от окаменевших Street Fighter, Mortal Kombat или Killer Instinct (учебники современной истории подробно поведают всем желающим об этих древних идолах). Весь бой дерущиеся проводят на одной линии, покинуть которую нельзя по определению. В их арсенале три основных удара, парочка спешелов (арго, извините!) и возможность вмешательства бога-покровителя. Покрытые затейливой резьбой клинки — кристально чистой воды профанация, и юркая Ипполита, попав под горячую руку хитроумного Одиссея, вооруженного исполинской секирой, останется возмутительно дееспособной до тех пор, пока деревянное окоченение конца раунда не охватит амазонку. Баланс персонажей достигается за счет двух весовых категорий — мухачи и тяжеловесы. Первые наносят удары молниеносно, легко отколупывая лак на боевых кирасах; вторые долго замахиваются и медленно бьют, нанося колоссальные повреждения. Подобный концепт ни в коем случае нельзя назвать недостатком — Vermillion качественно реализовала созданное задолго до нее. Простые, но

ПОСЛЕ КАЖДОГО ПРОХОЖДЕНИЯ MYTHIC BLADES НА ДОСТОЙНОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ ВЫДАЮТ КУСОЧЕК ИСТОРИИ О СКЛОКЕ АРЕСА, ЗЕВСА И КО. ИЗВИНИ, VERMILLION, НЕСМОТРЯ НА ИНТРИГУ, ОСИЛИТЬ ИГРУ ДВЕНАДЦАТЬ РАЗ СМОЖЕТ НЕ КАЖДЫЙ. ХОТЯ ФИНАЛЫ ПОРОЙ СЛУЧАЮТСЯ ВЕСЬМА НЕОЖИДАННЫЕ.





верные наработки. Напомним, что излишнее заигрывание с трехмерностью и колюще-режущим инвентарем пустило по миру легендарный сериал Mortal Kombat, а секретом правильного фехтования овладел, кажется, лишь Soul Calibur. Зато нас избавили от копания в полусотне ряженых клонов (впрочем, игра в куклы, столь сладкая для юных, увы, с нами): все двенадцать MB-бойцов здорово разнятся в управлении и тактике боя, и уже сейчас можно выбирать себе любимчика, вести его к победе, а на сладкое посмотреть авторские изображения выбранного чемпиона, отдав за эксклюзивные картинки обретенные очки. На них же разрешается приобрести дополнительных персонажей и чуть разнообразить повторное прохождение, взяв на

себя руководство Аресом или, к примеру, Гидрой. По всем признакам МВ — прототип. Собака-космонавт, которая неминуемо сгинет во время перебора нужных элементов наобум. Умрет, быть может, из-за неправильно рассчитанного времени пребывания на орбите, будет раздавлена перегрузками или сублимируется при излишне огненном старте. Знать о ней будут единицы, зато после миллионы смогут попробовать на зуб дьявольски точно выверенный баланс бездушных полигонов, неожиданный сеттинг и чарующую простоту. Смогут ли? Дотянут до сиквела? В критические моменты, когда неистовая Атланта щедро описывает лезвием пылающую восьмерку, а окровавленный Персей перепрыгивает зарвавшуюся девицу, чтобы начать удачную атаку, хочется в это верить. Очень.



Многодневная **Paradoxion**-терапия, прерываемая лишь кофейной релаксацией да нервным карандашным постукиванием по крышке стола, помогает восприятию игры как некоего заоблачного размаха действа. Рождение и гибель небесных светил, быть может, будет достойным сравнением, благо по воле VSBgames (www.vsbgames.com) партии вершатся на фоне звездных пейзажей. Не возбраняется, впрочем, двигая фишки, иметь в голове образ конных отрядов, деревянных резных фигур на бархатной подошве, скрежещущих неповоротливых галеонов или веерной смерти большинства подмосковных электростанций.

«It's the game your brain would want you to play», — жалуется журнал PC ZONE. Специалисты свидетельствуют: в таких случаях помогает только интенсивная терапия.

Paradoxion в этом смысле бесхребетная и податливая игрушка, являющая мускулистые объятия много позже, когда абстинентный синдром можно давить лишь периодическим повышением дозировки шарикосложения, а сам образ головоломки прочно обосновался внутри черепной коробки. На улице, в лужах на асфальте, в мутных стеклах вагонов метро, на дне чайной чашки, на внутренней стороне века вечером и среди узоров на обоях поутру инфицированный Paradoxion индивидуум смотрит диафильмы из жизни цветных кругляшей. Пока он движется на автомате в многоликой толпе, мозг бьется над давно уже поставленной задачей следующего плана. Тело, помещенное меж двух ему подобных, начинает испытывать дискомфорт и страдать от тесноты. Это неминуемо выливается в скромных размеров бадабум, геометрично расшвыривающий в стороны всё и вся: шары всевозможных окрасов, разной масти самоцветы, адские машинки мадам Перовской и те самые «парадоксионы»... В такие моменты важно держаться, не уйти в омут игры целиком, не услышать нравоучительного хрипловатого «цапу крути» где-то в затылочной части. Но как же, черт возьми, направленной волной разрушений очистить все поле в шестом звездном скоплении галактики Odion?!

При первом ни к чему не обязывающем рандеву с Paradoxion (вы, кстати, могли заметить игру на июньском .EXE-диске) легко можно «соскочить» и никогда больше не возвращаться к головоломному жонглированию здешними сферами, чатлами и цаками. Не разобрались, не поняли, посчитали скучищей — отлично, вы свободный человек. Несчастного (счастливчика?), умудрившегося провести с игрой более десяти минут, не требуется даже подсекать. Эта advanced logic game делает все сама: деловито оттягивает добыче губу, с профессиональным интересом заглядывает в рот, выбирает крючок и надежно крепит его. Зеленый в конец линии, два синих для симметрии, серебряный начнет взрыв-цепочку. Судорожное глотательное движение, и леска уходит куда-то глубоко-глубоко вместе со свинцовым грузилом и поплавком.

Простенькие начальные секвенции уступают место бессистемному (как же) нагромождению фигур. Где тут начало? Где конец? Куда ставить, уважаемая? Игра нехотя указывает на красный шар и советует сначала подвинуть его — «для удобства». Но куда?! Для чьего удобства?!. Виктория на подобном поле вызывает вибрацию душевных струн, хочется влезть на одиноко стоящий крупный валун, раздуть горловой мешок и издать мощный бархатистый рев. А потом рысцой к игре, покорять следующий этап, еще более нелепый и враждебный. Тыкать, вонзать, лепить шары в проклятущую серую площадку, пытаясь интуитивно найти нужное им место, успокоить раз и навсегда эту горсть побрякушек, которая выжала из нас столько соков, и скатиться к почти физическому сладостному изнеможению, когда одно-единственное движение запустит стройную и прекрасную вспышку, знаменующую успех...

игра 06

жанр **Action/Simulator/Adventure/Strategy/RPG (по мнению авторов)**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
руководитель проекта **Андрей Тягунов** | игровой дизайн **Андрей Тягунов, Олег Бирюков**
ведущий программист **Владимир Летяго** | ведущий художник **Павел Федорчук**
композитор **Николай Скворцов**
разработка **Nikita | издание «1С»**
дата релиза **27 мая 2005 г.**
минимально возможное железо **Pentium III 1500 (рек. 2400 Гц), 512 Мбайт ОЗУ (рек. 1024 Мбайт), Direct3D-совместимая видеокарта с поддержкой шейдеров (рек. GeForce FX), 2,5 Гбайт на жестком диске**

PARKAN II

АШОТ АХВЕРДЯН

Хихи-мамонт

«Хочу жить в Советском Союзе!» — Тыквы в космосе. — Особенности хранения тыкв в закрытых помещениях. — Тыквы на свежем воздухе. — Повесть о том, как поссорились стиральная машина с посудомоечной. — Экономика дефицита в отсутствие офшоров. — Меняю злодея на главгероя. — Концовка в начале.

Хотите все сразу? С самого старта Parkan II (www.parkan.ru/p2) берет вас под ручку и устраивает экскурсию по Млечному Пути, угадывая ваши желания по выражению глаз, раскатывая впереди ковровую дорожку, осторожно и постепенно вводя в суть дела... Слева, обратите внимание, свернулся клубком интерфейс торговли. Не волнуйтесь, он хоть и угрюм на вид, но покладист, ест с ладони и еще ни разу никого не укусил. Справа, в ангаре — осторожно, ступенька! — ждут ваших команд боевые роботы. В верхнем ящике комода, извольте-ка, бортовой журнал. Места занимает немного, ухода не требует: сам обновляется, сам стирает с себя пыль. А прямо перед вами — сверху, снизу, сбоку и сзади — галактика, вся до последней ниточки в вашем распоряжении. Желаете что-нибудь?

Обратите внимание, в данном жанре помимо P2 имеется только одна игра — сериал м-ра Смарта. И такое соседство уже само по себе должно настораживать.

Когда после краткого ознакомления с азами интерфейса бросаешься в пучину игры, захлестывают волны эйфории. Чудеса встречают нас на каждом шагу: первый выход за борт на поверхность неизвестной планеты, красный песок под ногами, колышущаяся растительность удивительных форм и расцветок, странные призрачные существа, летающие под облаками, загадочные сооружения не то механического, не то органического происхождения. А посреди всего этого великолепия обнаруживаются признаки присутствия цивилизации: неспешно передвигающиеся патрульные роботы и огромные здания, в каждое из которых можно войти. Если же обернуться назад, то где-то в вышине сквозь легкую дымку проступает силуэт нашего корабля, величественный остров спокойствия посреди инопланетной мистики. И к этой глыбе хайтека испытываешь странную душевную теплоту, это не просто груда железа, это НАШ корабль, мы уже успели изучить все его светящиеся коридоры, огромное вулканическое жерло реактора в корме, забитые грузом трюмы, утопающие в цветном полумраке подсобные помещения, капитанский мостик, на котором в наше отсутствие хозяйничают бортовые дроиды.

И потом, когда наблюдаешь с орбиты за тем, как вращается другая планета, когда высаживаешься на ней, когда воюешь с вражескими дроидами в коридорах корабля противника, столь непохожего на наш, когда делаешь первые апгрейды, бродишь по руинам странных сооружений, которые так странно блестят на солнце, выполняешь первые задания, ведешь космические бои с пиратами на фоне галактик удивительных расцветок, эйфория только возрастает.

И если на исходе первого вечера на ваш стол высадятся маленькие зеленые человечки и ан-



нигилируют диски с игрой, то от «Паркана-2» (все-таки P2) останутся едва ли не волшебные воспоминания. Удивительная игра, где космос — обитель чудес, а не просто много-много пустого пространства.
Но если до полуночи вы не изволили расстаться с каретой, то дальше иметь дело придется с тыквой. Чудес, к сожалению, не бывает, и когда несколько совершенно разных игр живут в стенах одной, геймплей приходится размазывать очень-очень тонким слоем, сквозь который постоянно просвечивает тыквенная кожура.
Начнем с космосимулятора, который является связующим звеном между всеми остальными режимами игры, а потому его можно, пожалуй, назвать основным. Хотя местные корабли и именуется крейсерами, по сути мы наблюдаем бой космоистребителей. Быстро летают, стреляют только прямо по курсу, помимо лазеров имеются столь же непременные самонаводящиеся торпеды (и даже НУРСы). Почти все соответствует годами выработанному канону: система распределения энергии между силовыми щитами, двигателями, сенсорами и оружием, повреждения отдельных систем влияют на поведение корабля, и т.п.
Однако эта часть игры напрочь перечеркивается некоторыми странными решениями, в первую очередь поведением летательных объектов. Хотя физика здесь вовсе не ньютоновская, а обычная космосимуляторная (выключил двигатель и сразу остановился), местные посудины почему-то наделены просто звериной маневренностью, которая к тому же не зависит (по крайней мере не настолько, чтобы это было заметно) от скорости. То есть даже висящий в одной точке корабль способен развернуться на 360 едва ли не за секунду. Из-за этого классическая карусель (а оружие, стреляющее лишь прямо по курсу, вынуждает вести бой именно так) превращается в броуновское движение на крохотном пятачке пространства. Интерес весьма сомнительный, ибо тактическая ситуация неизменна — хаотическое метание всех присутствующих.

Да нет же, боссы не должны убиваться с первого раза! Какая радость от перепрыгивания планки, лежащей на полу?

Чтобы хоть как-то облегчить игроцкое существование, участие в бою сделано факультативным. Хотите — можете лично поливать неприятеля изо всех стволов. Ну его? Тогда выпускайте из ангара боевых дронов, которые все сделают за вас. Особенность вражеского AI заключается в том, что во всей вселенной он видит только вашу посудину и все вражеские корабли нацелены лишь на ваше уничтожение. Поэтому, пока бедняги пытаются попасть в главного героя (а активно маневрирующий корабль практически неуязвим, ведь ракеты не умеют разворачиваться на крохотном пятачке), ваши дроны один за другим уничтожают корабли неприятеля. И эта тактика подсадной утки позволяет вам с минимальными усилиями выиграть любой (!) космический бой.
Другая военная составляющая, шутер в закрытых помещениях, тоже умудряется пасть жертвой собственного дисбаланса. И игрок, и враги передвигаются мучительно медленно, и оттого из шутера вымывается всяческая динамика: противоборствующие стороны встречаются и жмут на курки, паля друг в друга изо всех подручных средств, пока кто-нибудь не упадет. Очевидно, в таком случае схваток с несколькими противниками приходится избегать, поэтому мы занимаем какое-нибудь место, где их можно перехватывать по одному. Как правило, это дверной проем, к тому же у нас имеется датчик, сообщающий направление и расстояние до любого врага в помещении, а значит — никакого саспенса быть не может. Мы заранее знаем, что сейчас вон тот дроид пройдет еще пять метров к двери, она откроется, в этот момент мы оба произведем по залпу, он упадет, а его ракету примет наш силовой щит, который потом подзарядится до прежнего уровня. Следующий!
Чаще всего схватки на открытом воздухе представляют собой не то обрезанную RTS, не то ободранный тактический шутер. Максимум участников — по шесть с каждой стороны. Подопечным можно указывать цель, хотя этого зачастую не требуется. Обычно нам достаточно лишь следить за тем, чтобы раненые дроны телепортировались в трюм корабля, где они автоматически ремонтируются за секунду-другую, после чего снова вступают в бой. И опять странное узаконенное читерство, враги ведь так не поступают.
Полтысячи планет падают жертвой тотальной унификации. На самом деле их семь-восемь разных видов, поэтому вскоре следующая планета оказывается точной копией одной из ви-

денных ранее. Всеобщая стандартизация вообще пленных не берет: космопорты на каждой планете одинаковые, как снаружи, так и внутри. Как увлекательно: полтысячи типовых космопортов, шахт и заводов! Итого: «зачищать» первую очень интересно, вторую — не очень, о третьей даже думать не хочется...

По той же причине зачахла ролевая P2-часть. Да, есть шесть кланов дроидов, и мы вольны дружить с ними или воевать, вот только кланы эти обладают не большей индивидуальностью, чем тостер или пылесос. Они дают однотипные задания, одинаково торгуют и больше ничем себя не проявляют. Чтобы поссориться с пылесосом, надо очень этого захотеть.

Путь торговой карьеры тоже оказывается весьма краток. В P2 вообще редко испытываешь недостаток в финансах, а стоит захватить однудве планеты (источник постоянного дохода и некоторого количества случайно производимых малополезных предметов) — и деньги льются рекой. Но на них нечего покупать! Вселенский ассортимент весьма ограничен: шесть силовых щитов, шесть двигателей, шесть кораблей... Цифра не случайна: здесь каждому клану соответствует свой уровень развития техники, где слабейшая у Хаммеров, а самая-самая у Астронов. Дроиды не балуют себя разнообразием: по одному типу корабля (и любой другой техники) на клан, образец подлинного спартанства. Посему, как только вы затариваетесь техникой у сильнейшего дружественного клана (от силы второй вечер игры), голова упирается в потолок. Тратить нетрудовые больше не на что, и единственным спасением становится основная сюжетная линия.

Именно она не дает окончательно угаснуть интересу к P2, и три десятка сюжетных миссий изо всех сил стараются: общая канва, конечно, железобетонно линейна, зато в ее рамках игрок совершает пируэт за пируэтом. Неумолимые скрипты заставляют поссориться с одним кланом и подружиться с другим, раскапывать древние реликты, бродить по разрушенным корабельным палубам. Мы путешествуем во времени, завязывая узлы причинно-следственных парадоксов, попутно спасая цивилизации тостеров и пылесосов от какой-то гибели, причем все это помимо нашей воли. Иногда P2 над нами просто издевается, сопровождая очередное задание словами: «Вам решать, капитан». Решать, продолжать играть или нет? Ведь все остальное разлиновано без нас, ибо диалоги неинтерактивны.

Едва ли не всю игру на нас постоянно нападают подручные некоего Гегемаунта, они охотятся за нами, за тем, что мы ищем, заманивают нас в ловушки и сбивают со следа. И когда протагонист встречает этого закулисного злодея, то последующую беседу нельзя наблюдать без зубовного скрежета. Гегемаунт выкладывает карты на стол, несколько сумбурно, но относительно внятно объясняя свои действия и их причины, он охотно идет на диалог, явно готов слушать нас и, если мы его убедим, пересмотреть свои позиции. А вот главный герой оказывается способен только на краткое «пайдем-выйдем», произнесенное со всем изяществом провинциального уголовника. Господи, можно я больше не буду играть за этого неполноценного? Дайте лучше поуправлять Гегемаунтом!

Один файл сохранения может занимать сотню мегабайтов. Интересно, что же там внутри?!

Убив единственного вменяемого персонажа, сюжет полностью теряет голову, и следующий небольшой отрезок, завершающийся кульминационным боем со вторым (он же последний) боссом, выглядит абсолютно чужеродным, поскольку там наступает развязка каких-то событий, о которых в течение всей игры даже не упоминалось, а потому у них мало шансов нас заинтересовать. Вообще о литературных способностях авторов лучше всего говорит фраза из официального FAQ: «В нашей игре 2 концовки. Первую вы увидите в самом начале, вторую — в самом конце» (очень хочется знать, когда это издевательство прекратится...). Внутриигровые диалоги ведутся примерно в том же восхитительном духе.



Дорогие друзья, те времена ушли навсегда. Тогда, в эпоху первого «Паркана», отечественная игровая только становилась на ноги, и критика с публикой с большой осторожностью подходили к, чтобы не дай бог не помять первые ростки. Теперь же местное, простите, происхождение ни на какие поблажки рассчитывать не дает.

С другой стороны, хотя P2 и не способен надолго заинтересовать, он все-таки производит весьма приятное первое впечатление, что для игры, сделанной во всех жанрах сразу, само по себе огромное достижение. Утешительный приз в студию!

игра 07

жанр **Джедайский слэшер**
платформа **Sony PlayStation 2, Xbox (а также GBA, PSP, DS)**
главный дизайнер **Антонио Барнс (Antonio Barnes)** | дизайнер дуэлей **Энтони Доу (Anthony Doe)**
программист **Джейсон Кинг (Jason King)** | арт-директор **Дэн Мика (Dan Mycka)**
разработка **The Collective**
издание **LucasArts**
дата релиза **Май 2005 г.**

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Свет меча

Атака клона. — Не забуду Баффи. — Возвращение Золотой секиры. — Причина для дуэли. — А Ситхи никогда. — Кто знает?

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith (www.lucasarts.com/ep3, ROTS) можно охарактеризовать предельно просто: Return of the King (ROTK) со световыми мечами. Сдается мне, именно этими словами обрисовывали задачу тощим



разработчикам из The Collective толстые LucasArts-дядьки.
Эта игра беззастенчивая калька популярного слэшера EA. Здесь очень похожий на ROTK движок, такая же перспектива, не слишком мудреная механика боев, идеальная копия системы накопления опыта и прокачивания скиллов... В лучших традициях настольных РПГ, те же правила применены в новом сеттинге. Вместо обычных мечей — световые, вместо магии — Сила, вместо гадских урукхаев — гадские дроиды, вместо хоббитов — магистр Йода.
Таким образом, ROTS — не только побочный продукт понятно чего (а вы ходили? Понравилось? Мы тоже в предельно смешанных чувствах), сделанный по лицензии, в тесном сотрудничестве с голливудскими товарищами и приуроченный к мировой премьере, а потому несколько скомканный (да и тесное сотрудничество с голл. тов. не украсило еще ни одной игры. У кинематографистов своих дел полно). Он еще и, прямо скажем, клонированный.
Но, если позволите, два момента. Во-первых, разработчики — люди не бездарные. Они сделали прекрасную Indiana Jones and the Emperor's Tomb (лучшую приключенческую игру 2003 года, ей-богу) и очень хорошую Buffy the Vampire Slayer. Как видите, на лицензиях собака съедена. Хотя Индиана с Баффи никуда не торопились — одна лицензия давно умерла, другая потихоньку загибалась. Разрабатывай сколько влезет. Star Wars же — вселенная действующая, горячая. И самый главный фильм всех времен выходит. Плюс тот же самый сюжет рвут на части изготовители игр других жанров (FPS, RTS, RPG, MMORPG...). Но даже в таких условиях девелоперы сделали все возможное. Результат: ROTS — одна из лучших Игр, Приуроченных к Премьере, не просто отметка в КИ-индустрии, не просто иллюстрация, не сделанный на коленке комплект из четырех уровней, а очень даже играбельная, многообразная, затягивающая вещь.
Во-вторых, по лицензии «Звездных войн» еще никогда не делали классических слэшеров. Платформеров со световыми мечами — миллион, замысловатых TPS и FPS тоже очень много, был даже файтинг на световых мечах, а вот простой мясорубки, спиной к спине, на замкнутых уровнях, против легионов дроидов... Вы представляете — со световыми мечами-то?
Начало: Оби-Ван и Анакин бегут по красивейшим, насыщенным всяким космическим безобразием уровням, творчески используют Силу (джедай А держит платформу на весу, по

> Revenge of the Sith очень старается не выдать ни одного ключевого момента фильма. Вместо них в cut-scenes использованы отвергнутые Лукасом штучки. Смертный бой с библиотекаршей, например.

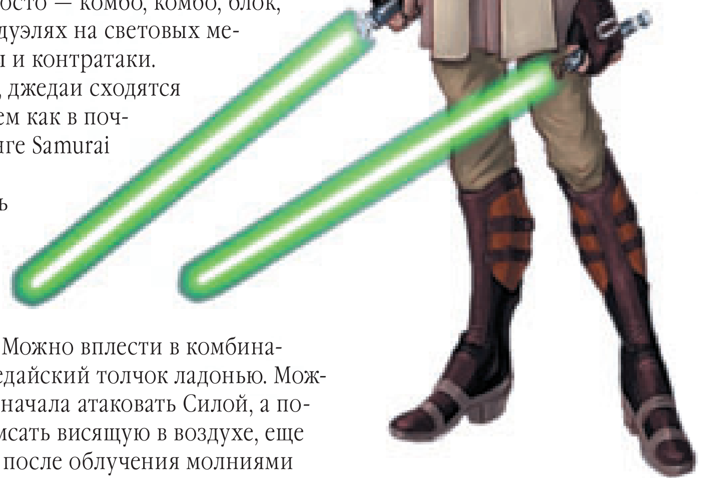
платформе скачет джедай Б, потом они меняются) и вращают в воздухе табельным оружием. Дроиды разваливаются на части, боевые машины получают мечом в самое больное место, а в финале — виртуозная дуэль с графом Дуку, генералом Гривусом или еще какой сволочью. Это ли не счастье!

Конечно, нам повезло с фильмом. Я не говорю, что «Месть Ситхов» лучше «Возвращения джедая», я даже не уверен, что это лучший фильм новой трилогии. Но тут точно больше ПУШЕЧНОГО МЯСА, чем в «Фантомной угрозе» или даже «Атаке клонов». Мы играем то за Оби-Вана, то за Анакина. И, следовательно, деремся не только с дроидами...

Середина: Оби-Ван рубит руки и головы клонам, нападают дроиды; при помощи Силы можно влиять на клонов, заставлять их сражаться с дроидами. Приказ 66 объявлен, на охоту за джедаями отправлены крупная артиллерия, авиация, танковые войска и десант. Море веселья. А Анакин тем временем избавляет джедайский храм от джедаев. Янглинги и падаваны лезут изо всех углов, вопят «умри, проклятый Ситх!» и картинно падают, сраженные световым мечом. Или же гибнут под действием молний, которые возмужавший Скайуокер-Вейдер испускает из пальцев. Игрок, поливая молниями очередного падаванчика, трясется, демонически хихикает, скалит зубы и шепчет «если бы ты только знал мощь Темной стороны, джедай!». Словосочетание «море веселья» не отображает всей лихости процесса.

В финале «Мести Ситхов» нет большой войны, все заканчивается камерной сценкой на Мустафаре... Разработчики, как честные люди, сделали не только нормальный уровневый слэшер, но и очень хорошую дуэльную систему (этим целый департамент занимался). На уровнях все просто — комбо, комбо, блок, «критикал»... В дуэлях на световых мечах есть финты и контратаки.





Скрестив мечи, джедаи сходятся лоб в лоб, совсем как в почтенном файтинге Samurai Showdown.

Можно поймать вражеский меч на свой и, отбросив его в сторону, провести удар. Можно вплести в комбинацию мечом джедайский толчок ладонью. Можно, напротив, сначала атаковать Силой, а потом уже искромсать висящую в воздухе, еще не отошедшую после облучения молниями

или утратившую ориентацию в пространстве жертву мечом. Есть очень болезненные выпады-«критикалы». Это тактика «мишень для уколов», во время критического движения фехтовальщик раскрывается, но если сам попадет... Еще можно эффектно, по-самурайски колоть мечом назад, не оборачиваясь.

бонус-уровня. Там-то и можно наконец встать спиной к спине против дроидов, накатывающих волна за волной. Плюсы и минусы такого решения вы, наверное, и сами прекрасно представляете. Играть вдвоем и проходить вдвоем игру — разные вещи.
И, конечно, бонус-режимы. За Йоду, за охран-



Техническое исполнение — на уровне приличного файтинга. Физика, тайминги, обсчет столкновений, да и просто картинка, анимация... ROTS вполне можно было бы продавать как новый файтинг на световых мечах.
Впрочем, здесь есть и собственно файтинг-режим (VS). Графика много хуже, зато кадросекунды зашкаливают и можно играть с товарищем (AI вне основной игры особого сопротивления не оказывает). Всевозможные джедаи, многоликий Анакин, совершенно разные тактики и стили владения мечом... У молодого Оби-Вана самый простой и эффективный стиль. У Мейса Винду — самый разрушительный. У Анакина — самый витиеватый. Кому что нравится.
И самое приятное: есть «кооператив». Без него в слэшере особого смысла нет. Но вдвоем нельзя играть на основных уровнях, проходить кампанию, сражаться с боссами. В основной игре вторым бойцом почему-то всегда управляет AI (трус и пацифист). Зато есть четыре

Следующий проект The Collective — Dirty Harry на PS3 и Xbox 360. С лицом и голосом Клинта Иствуда. Гм!

ника Гривуса, за самого Гривуса (четыре световых меча!), за Дарта Вейдера... Все они, впрочем, какие-то недодуманные, незаконченные — кажется, игру сдали на полгода раньше положенного. Может, так оно и было?
Кстати, почему-то самые недоработанные уровни — первые. Джедаи спокойно проходят по открытым люкам, а мой дуэлянт однажды умудрился застрять в стене. Это тем более странно, что оставшаяся часть ROTS сделана прилично — даже по меркам «нормальных», нелицензионных игр. Не слишком короткая. Не слишком затянутая. Со вполне выраженными и малопохожими друг на друга уровнями. Впрочем, некая шизофреническая раздвоенность была свойственна и таким монстрам, как Enter the Matrix, Spider-Man: The Movie и T3: The Redemption (идолы, да). Игры по лицензиям должны делать люди без фантазии. Потому что когда фильму не просто подражают, а творчески переосмысляют те или иные его моменты, тогда поневоле задумаешься, а какая игра получилась бы, если бы не было этого проклятого кино.

игра 08

жанр **Клон Diablo**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
игровой дизайн **Оттон Лазковски (Otton Laskowski)**
ведущий программист **Ярослав Закржевски (Jaroslaw Zakrzewski)**
арт-директор **Марцин Кравчик (Marcin Krawczyk)** | композитор **Ярослав Сивински (Jaroslaw Siwinski)**
разработка **Rebelmind**
издание **«1С», snowball.ru**
дата релиза в России **6 мая 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 1400, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ**

«МЕРКУРИЙ-8» (SPACE HACK)

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Дьябловски-1.5

Spaceballs. — Красненькая, синенькая. — Первый или второй? — Гаджеты и гизмо. — Lost in replication. — Бледность северной природы.



Бескрайние космические просторы бороздит корабль, напоминающий голову длиннорылого гавиала со страдальчески раззявленной пастью, в которой застряла сеточка для яиц. С яйцами. Каждое из которых — обширная среда обитания, по проекту — для насильно высланных с Земли за неправильный переход улицы колонистов, по факту — для мерзких алиенов, интрудеров-инфестантов. Все пятнадцать «биосфер» из конца в конец должен пройти герой по прозвищу Волк. И спасти всех оставшихся в живых... Клоны Diablo перенаселили Землю, поэтому своего польская Rebelmind (www.rebelmind.com), сделавшая, если помните, Grom, запустила в космос, сунув ему в зубы плазменный пистолет.

В соответствии с традициями, в «Меркурии-8» alt высвечивает лежащие на земле предметы, tab показывает карту (правда, видно сквозь нее значительно хуже, чем в Diablo).

«Меркурий-8» (www.snowball.ru/m8) — жизнеспособный клон: моргает глазами, говорит «здравствуйте» и шаркает ножкой, которая при этом не отваливается. Точность воспроизведения оригинала — 95%. В левой части интерфейса — красная жидкость, в правой — синяя; вместо шаров, которые нежно обнимают сильфида и демон, этакие радиаторы, потому как у «Меркурия» в целом технологический уклон. Синенькая (энергия) идет на перезарядку пистолетов и карабинов, а содержится в батарейках, которые с традиционным культбитом (акселем? тройным тулупом?) выскакивают из упокоенных Волком монстров («...он у ней вышел через яйцеклад...»). То есть местная мана является по совместительству деньгами (вот они, 5% нововведений!). Батареек, к счастью, хватает как на потребление, так и на обмен. Жадные и терпеливые могут пошлепать ногами по местному creep'у и пострелять по местному эквиваленту бочек — коконам (зд. «яйцам») алиенов, из каждого третьего что-нибудь вываливается.

На обложке диска заботливо выведено, что схожими с «Меркурием» играми являются некие Diablo и Diablo II (кто-то ведь может и не догадаться, правда?). Точно, обе две. С одной стороны, присутствуют бег и «усталость» (fatigue то есть), а на крупных уровнях (сиречь не в промежуточных мрачных подвалах) имеются телепортационные площадки. С другой стороны, телепорты не увязаны с гибелью и воскрешением героя (сохраняйтесь, сколько влезет), а нежно любимое в Diablo II «дерево» умений отсутствует в принципе. Профориентации тоже нет, class доступен один — «спаситель-истребитель»; выигрышная черта оригинала при репликации утеряна. Увы.

Разумеется, просматриваются три отчетливых варианта геройской эволюции: мясистый мордоворот с тесаком футуродизайна в могучей длани, страшный в ближнем бою и способный вытерпеть большое количество укусов (вкладываемся в силу и выносливость); скорострельный (от высокой ловкости) лучник с рогаткой (зд. «пращой»); и смертоносный «ботаник» (способность брать в руки громоздкие карабины, разбрызгивающие плазму струями, непостижимым образом зависит от интеллекта). Выбор очевиден, потому что яйцеголовый персонаж также может пользоваться

гаджетами. Этим словом в игре вполне корректно обозначаются перезаряжаемые в «деревне» предметы. Одни весьма полезны (идентифицируют, лечат и работают, как town portal), другие вносят некоторое разнообразие в мышекликанье, но не более того, так как активация голограмм не дает эффекта из Total Recall — бледные тени героя гаснут быстро, не успев принять на себя и пары плевков инопланетного зверья. Это, впрочем, относится только к боевым голограммам — «просто голограммы» нематериальны и призваны, очевидно, напоминать игроку о наличии у него среднего пальца (ну, пальца, который отдыхает на правой кнопке, в то время как указательный судорожно дергается). Гаджет, совращающий монстров на сторону бывшего спецназовца, действует исключительно на мелюзгу; вспышка-распугиватель способна отогнать толпу противников, но чуть позже встретится другая ватага, а зарядов в гаджетах не так много. А уровни нужно проходить насквозь, и они весьма обширны; вход и выход располагаются в наиболее удаленных друг от друга точках, пути-дороги перегорожены таким образом, чтобы игрок намотал положенный километраж по всем закоулкам. В результате пожирателю километров быстро приедаются местные монстры — слишком часто повторяются.

Инопланетная мерзость ведет себя правильно, в соответствии с устоями: бездумно нападает стадами. Как и положено в D-клонах, разновидности посвоему относятся к огню (зд. «плазме»), электричеству (зд. «магнетизму») и холоду (зд. «криогенному замораживанию», которое, увы, не замедляет жертву). От первоисточника же монстры «Меркурия» переняли невысокую фотогеничность; нет-нет, в деле они выглядят не так, как на скриншотах, в движении все гораздо лучше. Некоторая угловатость врагов (да и героя тоже), несомненно, связана с трехмерностью игры, которая ее почти не портит: непрозрачность стен нейтрализуется вращением камеры (желательно с прижатым — постоянно! — spacebar'ом, а то съедят). Непрозрачность потолков иногда сильно раздражает; нет, сегменты крыши, под которой находится герой, конечно, исчезают, но несвоевременно, и приходится стрелять по лайфбарам.

Благодаря «объемности» игры одни участки поверхности могут находиться выше или ниже других, что не выливается в какие-либо тактические хитрости: плевать на голову можно как снизу вверх, так и сверху вниз. Интересно, что герой находится вовсе не в центре экрана: до нижнего края видимой зоны расстояние прискорбно короткое, зато позади открывается комфортно широкая перспектива; повернуть камеру в сторону, откуда прибегут, и вперед — мелкими шажками...

Сравнивать «Меркурий-8» с немецкой Restricted Area (см. #12 за 2004 г.), наверное, неправильно: первая игра — все-таки скорее D-клон, вторая — D2-клон (дерево умений и сильно различающиеся классы). Возможно, «Дьябло Первый» кому-то нравится больше; но дело в том, что немцы к большему разнообразию D2 старались добавить еще и коечто от себя, пусть и не всегда к месту. Да, вылазки в «киберпространство» в RA — кобылий хвост, апгрейд оружия — почти читерство, но возня с имплантами довольно интересна, а псионические способности одного из классов являются более-менее пристойным суррогатом магии. Польские же пуристы взяли более простой, классический Diablo и вдобавок его урезали. Это мило, что некоторые монстры походят на живность из оригинала (один рогач-инсектоид старательно подражает козлоголовому clan'у не только внешностью, но и голосом), но энергетическое оружие однообразно и заклинания заменить не может. Скучно! В самом первом Diablo расстояния между второстепенными квестами были короче, вываливающиеся из монстров предметы вызывали предвкушение, а битвы — упоение. В «Меркурий-8» уйти с головой несравненно труднее; здесь скорее может случиться удар головой о дно: мелко.

> В противоречие традициям, в «Меркурии-8» уровень сложности может изменяться в любое время и на количество XP влияния не оказывает, а огромные открытые пространства нарисованы раз и навсегда. В бетоне.

Между размазанными по игре тонким слоем сюжетными заданиями «деревенских» придумщиков («отключи силовое поле и спаси заложников», «взорви генераторы») лежат по нескольку



уровней с невдохновляющими монстрами, содержащими невдохновляющее барахло. Даже компьютерные терминалы с в меру бессодержательными предсмертными откровениями жертв Чужих — и те попадаются редко. На огромных открытых пространствах герой может бродить по щиколотку в воде, но зверье будет то же самое. Заняться бы развитием персонажа или опробовать гаджеты — но... (см. выше). А жаль — будь уровни меньше, а гаджеты эффективнее, могло бы получиться. И средний уровень героя на тот момент, когда игрок охладеет к игре, превысил бы среднюю продолжительность жизни репликанта.









вверху слева Стратегический режим очень похож на Total War. На огромном столе расстелена карта, на которой схематически изображены базы, а между ними перемещаются стилизованные фишки войск. Причем неиспользованные фишки лежат на краю стола, ожидая своего часа.
вверху справа В отличие от привычных симуляторов, здесь мы наслаждаемся полной безнаказанностью! В стратегической игре жизнь одного пилота — мелкая разменная монета, и, если нас собьют, ничего страшного не произойдет.
слева Наш главный враг — хаос. Стоит ослабить хватку, и ситуация выходит из-под контроля. Полностью.
справа Крупные планы обычно не очень функциональны, зато весьма фотогеничны. Можно, кстати, подлететь камерой много ближе — настолько, что будут видны расчеты зенитных пулеметов.

игра 01

«Стальные монстры» (бета-версия)









вверху слева Это хрупкое существо в соломенной шляпке сейчас устроит гоблинам такое! И стрела в мягком месте его даже не замедлит.
вверху справа Умерев, можно полежать, посмотреть, что будет дальше. Управится ли тролль с городским стражем так же легко, как с протагонистом?
слева Разбушевавшийся обитатель магического вивария это совсем не то, что сбежавший из клетки кролик! Этого за ушки не ухватишь.
справа Многовато врагов, да еще и баллиста за кадром... Но при совершенном владении клавиатурой и мышью вполне посильно.

игра 02

Dungeon Lords



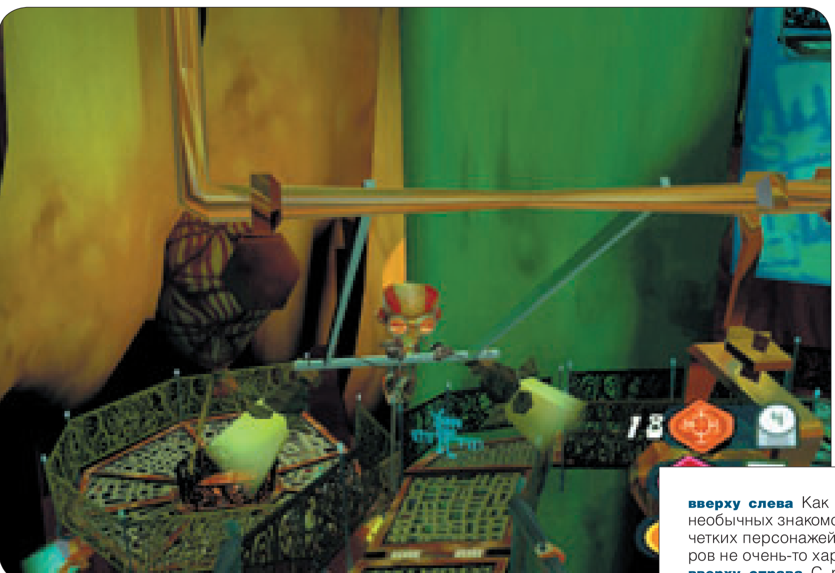
вверху Черная Вельветопия — логическое развитие графических идей Grim Fandango. Черный бархат, сияющий неон и основы испанской живописи... И рестлинг в масках, конечно. Эффект потрясает. Случайные зрители останавливаются как вкопанные и намертво прилипают к экрану.

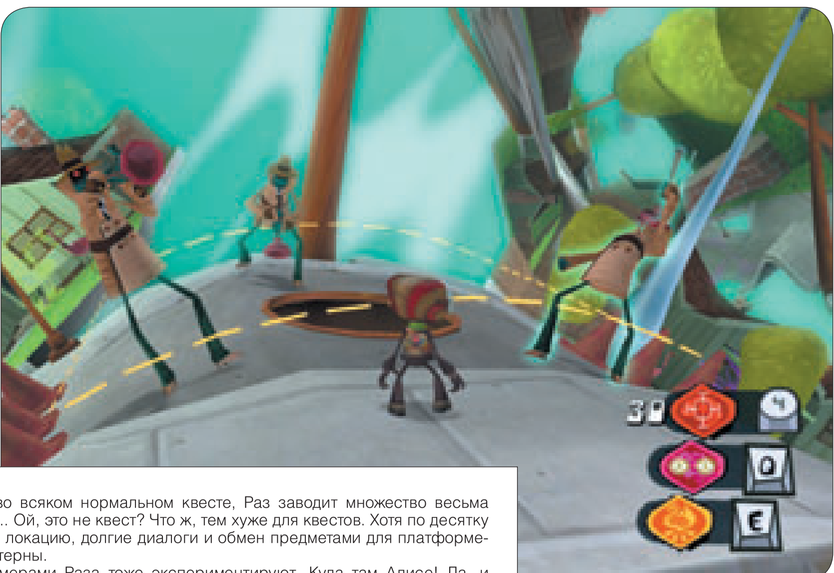
игра 03

Psychonauts









игра 03

Psychonauts

вверху слева Как и во всяком нормальном квесте, Раз заводит множество весьма необычных знакомств... Ой, это не квест? Что ж, тем хуже для квестов. Хотя по десятку четких персонажей на локацию, долгие диалоги и обмен предметами для платформеров не очень-то характерны.

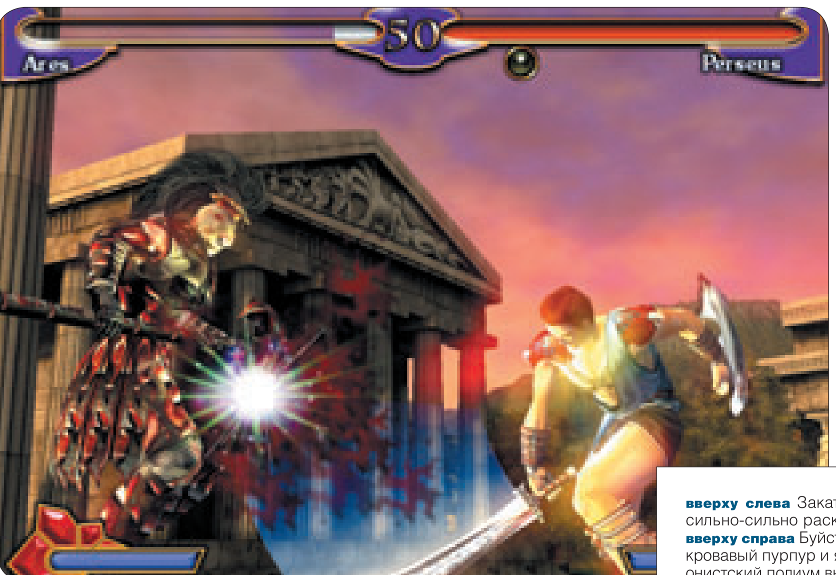
вверху справа С размерами Раза тоже экспериментируют. Куда там Алисе! Да, и уровень с настольной игрой поддерживает очень интересную опцию «пространство в пространстве». Загляните в окна домика, в котором живет Фред...

слева Зачем Разу цирковой бэкграунд и акробатическое прошлое? О, это трудное, незнакомое любителям платформеров слово «правдоподобие»! Обычно на вопрос «а почему ваш мальчик умеет делать тройное сальто назад?» следует ответ «это Матрица». У Шефера, как видите, все несколько тоньше.

справа Счастье агента Малдера. Здесь сбываются все теории заговора. Опять же, нюансы — внимательно следите за тем, как Люди в Плащах используют инструменты своих избранных профессий. И комментарии слушайте. Истерический смех гарантирован.









вверху слева Закат. Душка Полифем что-то не поделил с пассией Ареса и теперь сильно-сильно раскаивается. На всю линейку лайфбара.
вверху справа Буйство красок. На мокром от дождя мраморе в дикий микс соединяются кровавый пурпур и языки пламени. С основной программой выступлений на импрессионистский подиум выходят Одиссей и Атланта.
слева Расправившись с Медузой и морским чудовищем, некто Персей, сын царевны Данаи и Зевса, пустился во все тяжкие. С хулиганскими намерениями напал, к примеру, на Ареса. Коллега, ты прав: подписывать файтинг-иллюстрации несколько обременительно.
справа В собственном лабиринте минотавр терпит поражение от вздорной Атланты. Наверное, семь юношей и семь девушек, жертвы, посылаемые афинянами, не проверялись на входе металлодетектором.

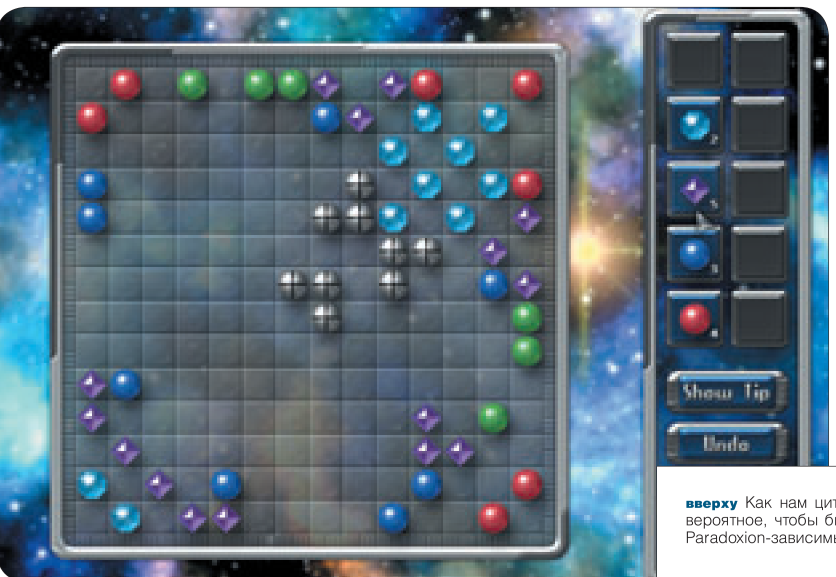
игра 04

Mythic Blades

игра 05









вверху Как нам цитатой из Карла Сагана сообщает игра, «где-то ожидает нечто невероятное, чтобы быть узнанным». На девяти десятках уровней игры, смеет полагать Paradoxion-зависимый .EXE-состав.

Paradoxion v1.1









Parkan II

игра 06

вверху слева Звездные сектора именуются по основному цвету космического задника: Оранжевый, Синий, Зеленый, Красный... Догадайтесь, в каком мы сейчас секторе?
вверху справа Любовь игры к кислотным цветам со времен предыдущих серий не угасла, напротив, даже преумножилась. Потому что красивая картинка — это та, где больше ярких красок. Да?
слева К сожалению, за красивые виды приходится платить. На открытых просторах и без того неторопливый движок имеет тенденцию впадать в прогрессирующий паралич. И не дай бог сюда высадиться дюжине боевых роботов! Начавшееся слайдшоу тут же превратит игру в походовую. Зато времени на раздумья будет предостаточно.
справа Гегемаунт осыпает нас горстями золота, но от них немножко убывает здоровье. А все потому, что драгоценный металл метко летит в нас с большой высоты.











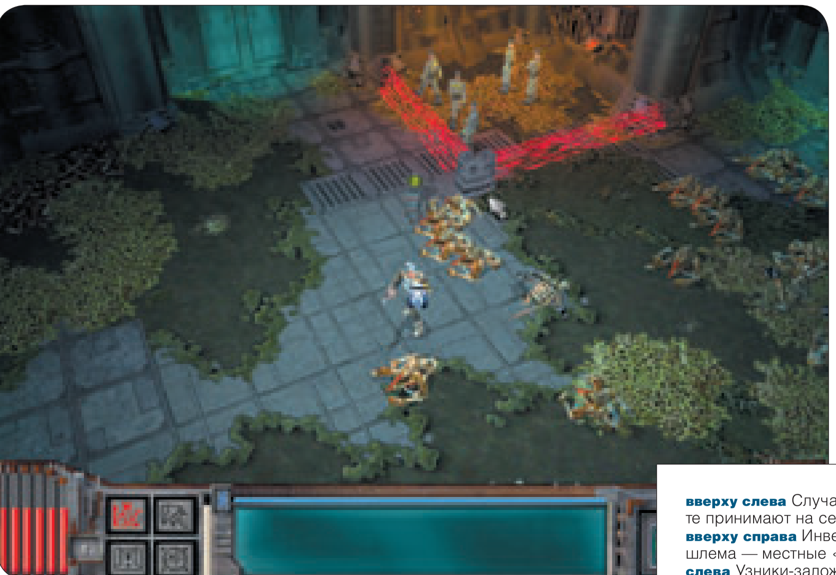
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

игра 07

вверху слева Вас всегда интересовало, что может сделать джедай защищенному силовым полем дройдеку? Многое! К примеру, огреть Силой.
вверху в центре Множество маленьких интересных дроидов, детальные бэкграунды, фирменные светящиеся панельки… «Звездные войны». Настоящие. А ведь тут не только дроиды и космические корабли! Еще и клоны. И джедаи.
вверху справа Космический бэкграунд грубоват, но красив. Сами уровни — цепочки тесных арен со специально отведенными точками для джедайского прыжка и джедайского применения силы, и без сотни фоновых истребителей было бы отчаянно скучно.
в центре слева Дуэли сделаны очень добротно. Несколько арен для каждого события, статисты, помощники, предметы, которыми можно швыряться в противника, шикарные ракурсы… The Collective плохих драк не делает!
в центре Да! Да! Можно схлестнуться с напыщенным и самодовольным Мейсом! Я бы сказал, вторая лучшая дуэль в игре. Первая, наверное, с Оби-Ваном.
в центре справа Ситхом управлять куда приятнее и интереснее, чем джедаем. Так было всегда. А всего-то — капюшон на лице.









игра 08

«Меркурий-8» (Space Hack)

вверху слева Случается, инопланетные твари прячутся среди собственных коконов, и те принимают на себя часть выстрелов.
вверху справа Инвентарь сделан в полном соответствии с ГОСТом. Слева и справа от шлема — местные «магические кольца», вокруг брони — пресловутые гаджеты.
слева Узники-заложники освобождаются опять-таки с помощью щелканья левой мышиной: стреляем сначала в монстров, а затем в командную консоль, контролирующую защитное поле.
справа От исторгаемых некоторыми монстрами сгустков энергии (?) можно и нужно уворачиваться.









вверху слева Отвар, которым торгуют здешние чингачгуки, — одно из немногих снадобий, не вызывающих привыкания. С индейцами всегда имеет смысл быть на короткой ноге.
вверху справа Иногда Xenus выдает поразительной красоты и насыщенности картинку. И в таких случаях системные требования завышенными не выглядят.
слева Даже уничтожив партизанский конвой из десятка машин, можно остаться у революционеров в друзьях. Тонкости дипломатии? Везение? Скорее твердый расчет и хитрость.
справа Дежурный эпизод с шантажом примечателен тем, что при правильном подходе нажиться можно и на заказчике компромата, и на его объекте.

игра 09

«Xenus: Точка кипения»







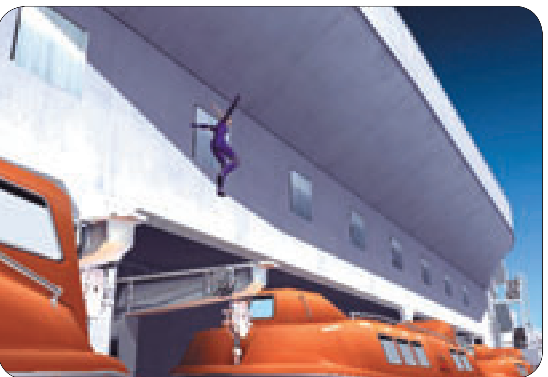


вверху слева Тормозной путь у этих машин километровый, поэтому в толпе велик шанс угодить в толчею без возможности миновать столкновения при попытке выбраться. Опция Restart не слезает с вершин хит-парадов.
вверху справа Есть нюанс: если машина хоть краешком колеса касается асфальта, считается, что она на асфальте целиком, а посему ни потери скорости, ни убывания лайфбара от такой езды не наблюдается. Удобный способ обгона менее хитрых соперников.
слева Прибавляемые по ходу гонки XP-очки аннулируются, если вы не доберетесь до финиша. Да и вообще здесь вы либо приезжаете к финишу в первой тройке, либо не приезжаете вовсе. Исключения очень редки.
справа Мультипликационный вид машинок сперва вводит в недоумение, но потом привыкаешь. То же можно сказать о «физике». О ролевой системе. Только к меню никак не привыкнешь.

SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo

игра 10











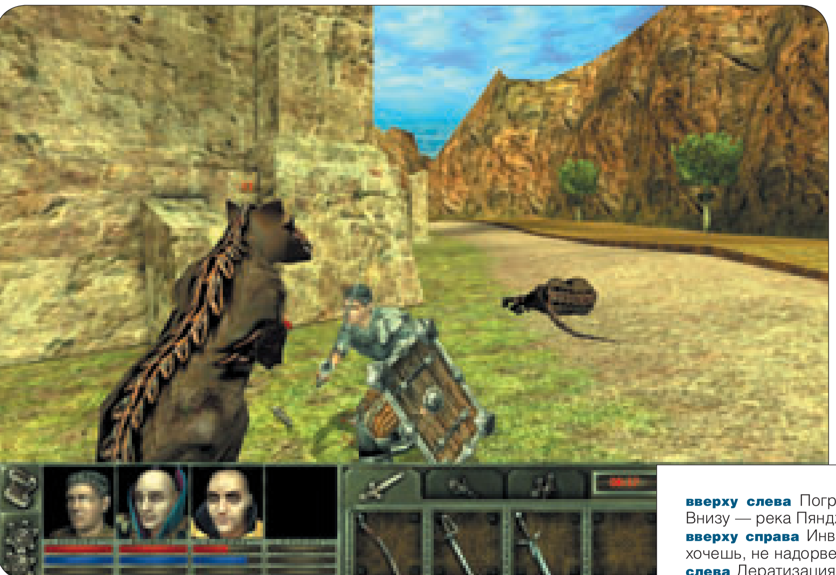

Death by Degrees

игра 11

вверху слева Если Нина оказалась на земле, не все потеряно. Быстро поворачиваем правую рукоятку на 360 градусов — в награду созерцаем вот такую подсечку.
вверху в центре Белоснежный теплоход — самый запоминающийся сеттинг DBD. Где Нина проводит всю остальную игру? Во мрачных подземельях.
вверху справа Боссы в DBD не столько опасны, сколько назойливы. Но есть, есть очень любопытные моменты. Гладиаторская арена с шипами, например. А вот здесь можно пинать туши, дабы сбить боссу прицел.
в центре слева Как, оказывается, трудно точнехонько наклонить аналоговую рукоятку в нужном направлении! Надо практиковаться. Мало ли какой интерфейс будет в следующем боевике Namco.
в центре Нудные элементы акробатики прямиком из старинных игр ужасов. Они хотят, чтобы мы поверили, будто Ниночка, только что крутившая сальто и бегавшая по стенам, вот так деревянно подтягивается на руках? По лестнице она тоже спускается ужасно.
в центре справа В не кунфу, но фехтовании блоки смотрятся куда эффектнее. Да и работают лучше. Ну чем не Kill Bill Vol. 1?





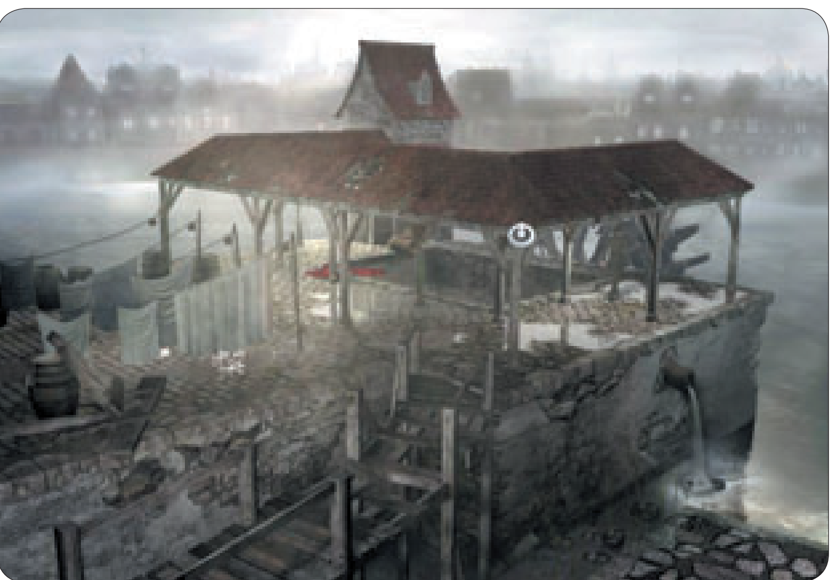




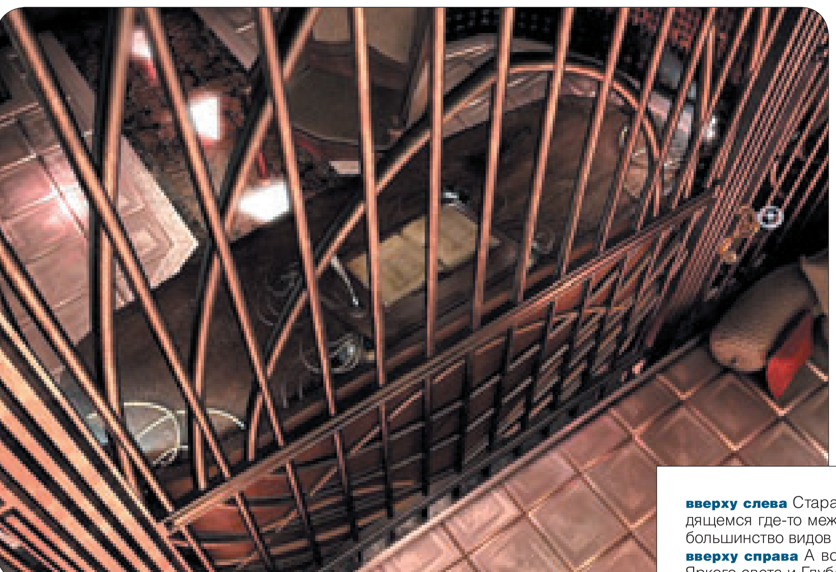
вверху слева Пограничный инцидент. Классика. Там — душманы, здесь — наши. Внизу — река Пяндж.
вверху справа Инвентория неудобная, зато бесконечная. Собирай барахла сколько хочешь, не надорвешься.
слева Дератизация. Крысы — бич феодального мира. Особенно такие, размером с лошадку.
справа Странный персонаж в бабочке. Не стоит задавать ему глупых вопросов, он вспыльчивый.

«Пограничье»

игра 12









игра 13

Still Life

вверху слева Старая Прага почти целиком выполнена в изобразительном стиле, находящемся где-то между стародавними фотографиями и угольными рисунками. Мило, но большинство видов за живое не задевают. Почему, Маша?
вверху справа А вот в современном Чикаго случаются контрастные водопады имени Яркого света и Глубокой тени; однако в них обитают лишь разврат и порок. ФБР живет куда скромнее, хотя и ест уйму денег.
слева Зачем, интересно, нужно прятать ход в потайную комнату, если саму ее видно через эту фотогеничную решетку? Впрочем, к этому моменту игра давно отказывается от попыток разумно объяснять происходящее.
справа Искусство призвано будить в человеке мыслителя. Последний отмечает, что, во-первых, здоровый человек в художники не пойдет, а во-вторых, в психиатрических лечебницах, кажется, не так уж и плохо.









игра 14

Imperial Glory

вверху слева Среди многочисленных козырей в рукавах Imperial Glory припасены настоящие морские сражения, в которых могут участвовать до шести кораблей с каждой стороны. Ничего особенно серьезного, но соленый морской ветер очень прочищает мозги после длительных сухопутных кампаний.
вверху справа Полный внутреннего напряжения и трагизма момент: через мгновение конница неверных в буквальном смысле сметет с лица земли французский артрасчет. Я в очередной раз недооценил приемистость местных скакунов. Будьте осторожны!
слева Французские ополченцы, пользуясь численным преимуществом, изводят на нет отборную британскую конницу. Местные военачальники почти никогда не покидают поля брани по соображениям морального характера, предпочитая, как самураи, принимать смерть в строю. Похвально?
справа Imperial Glory вряд ли вытянет привычный нам по Total War масштаб сражений, зато местная пехота умеет занимать стратегические позиции и отстреливаться из окон.









Pariah

игра 15

вверху слева Уровни на поездах тоскливы сами по себе (как и все, связанное с поездами). Но дорога между двух скал! Под таким небом! Из которого изредка прилетают вызывающе условные геликоптеры (ох, эта трогательная пушечка!)... Желдордепрессия.

вверху справа Когда включаешь плазменную пушку, экран затягивает некоей прозрачной гадостью (щиток?). Из-за нее все действие приобретает неуловимо зеленоватый оттенок. А в Pariah и без того не самая приятная цветовая гамма.

слева Ничего не скажешь, художественно. Особенно этот широко раскрытый, с ненавистью глядящий на тебя глаз... Полотно импрессиониста-милитариста.

справа Камикадзе на трехколесных мотоциклах вносят в действие хоть какое-то оживление. Правда, пулеметы на этих машинах жестко закреплены, смотрят прямо вперед, и если отойти на шаг в сторону... Ну, получается очень смешно.









игра 16

Tom Clancy’s Splinter Cell: Chaos Theory

вверху слева Вот обрадуются северокорейцы, когда обнаружат весь персонал стратегической военной базы полупридушенным — в комодах и ящиках для обуви!
вверху справа Танки не представляют особой опасности для Самуэля Фишера — надо лишь учитывать их удивительную способность видеть нашего мальчика в темноте. Наверное, тоже приборы ночного видения.
слева Вечеринка удалась! Но, к сожалению, такую работу не оценят: много бесхозных трупов, бесконечные тревожные сирены... Учитывается все.
справа Фишер — прирожденный городской житель. Шастает по крышам в кромешной темноте и в любой момент может залезть к честной девушке в окно. Или — утянуть ваш вертолет!

жанр **Шутер от первого лица с элементами, гм, РПГ**
платформа **PC (Windows 2K(SP4)/XP(SP1)**
сценарист **Александр Хруцкий** | гейм-дизайнеры **Александр Мирохин, Александр Хруцкий**
программисты **Роман Лут, Сергей Забарянский** | аниматоры **Евгения Ярисько, Виктор Барбара** | музыка **Сергей Белоусов, Дмитрий Дьяченко**
разработка **Deep Shadows**
издание **Atari** | издание в России **«Руссобит-М»**
дата релиза **Май 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium/Athlon 1800, 1 Гбайт ОЗУ, видеокарта GeForce3 или лучше (GeForce4 MX не поддерживается), звуковая карта, совместимая с DirectX 9.0, 5 Гбайт на жестком диске (как заявляет обложка диска, не гарантируется работа на ноутбуках)**

игра 09

«XENUS: ТОЧКА КИПЕНИЯ»

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Американский философ и поёт

Привет из черного вигвама. — Чихающий. — Бритва Мейера. — Между двух стульев. — Живая жизнь. — В овечьей шкуре. — Верхом на «Лорен-Дитрихе». — Все возможно.

Дело было так. Сижу я в засаде. Ночью. С фотоаппаратом. На мосту. Засада — клумба с цветочками (самый выдающийся в непосредственной близости от места тайных переговоров объект). Жду. Дождь идет кошками и собаками, я весь промок и, похоже, успел простудиться. Мимо снуют редкие машины. Сумасшедший индеец переминается с ноги на ногу — он всегда тут стоит, круглые сутки; больше — ни души. Да и кто в этих местах рискнет высунуть нос на улицу в такое время? Только сумасшедший и рискнет. Час сижу, другой — время подходит, весь на нервах. Вдруг вижу — прямо на меня надвигается темная фигура. Подходит ближе и оказывается лысеющим человеком в коричневом костюме. В руках — дипломат. Я не дышу — вдруг не ко мне, вдруг не заметит? Все-таки ко мне. «Тебе понравится в нашем городишке, гринго», — изрекает фигура и изображает улыбку; не успеваю я и слова сказать, как человек с дипломатом делает резкий левый поворот и по пояс входит в опору моста. Где останавливается и начинает плавно опускаться вниз, не переставая сучить ногами ритмичные пешеходные «раз-два»... В общем, через две секунды улыбающийся джентльмен пронзил мост насквозь, упал в воду и утонул.

В моменты сильнейших пароксизмов «Xenus: Точка кипения» (www.xenus.ru), амбициозный проект украинской Deep Shadows (www.deep-shadows.com), больше всего напоминает фильмы Дэвида Линча. Тот же холодок по шее, то же ощущение неподвластной тебе логики... а потом приходит спасительное осознание того, что «они это не нарочно», — и слава богу, иначе пришлось бы обвинять девелоперов из самой оранжевой в мире страны в гениальности. А все потому, что моментов таких много. Очень много. Они радуют разнообразием и нетривиальностью, и если поначалу неожиданные коленца, которые выкидывает игра... как бы это помягче... удивляют, да, то со временем они же становятся неотъемлемой частью игрового процесса, без которой действие кажется не таким бодрым. И — как скуден был бы внутренний мир Xenus без прекрасных звуковых файлов за номерами 6414 и 6415, которые неизменно проигрываются при всяком неосторожном обращении с добродушными NPC (особенно пикантно вой раненого диплодока выглядит в устах скучающей на



бандитской вилле блондинки)! Как предсказуемо и тускло выглядело бы ночное небо Колумбии, не виси в нем аляповатая, буквально приклеенная квадратная заплата Луны! Какие тактические горизонты открывает перед ошарашенным игроком оригинальная конструктивная особенность туземной

Ставшие уже легендарными «бабушки с гранатами» — еще одна инновация, привнесенная в игру Atari. Мотивировка — недопущение безнаказанной жестокости по отношению к гражданам преклонного возраста.



гадюки, благодаря которой «пестрая лента» не в состоянии причинить вред лежащему на земле протагонисту!.. При всем том это очень неплохая игра. Оставим на время технические детали (и забудем, как злые локализаторы поступили с беднягой Ральфом Эмерсоном). Меня лично покорило то, что в этом (признаемся сразу) шутере можно запросто погибнуть от банальной простуды. Помню, как, проклиная все и вся, ковылял я по джунглям: ливень не прекращался, до ближайшей дороги с километр, здоровья 5 единиц. Так, кстати, и не доковылял: мой турист выдал три богатырских чиха и скрючился на обочине.

Внимание к деталям у глубокотеневых товарищей вообще потрясающее. Вас непременно порадует кокос, сбитый с ближайшей пальмы случайной очередью, — в городе за такой же просят 10 песо, отлично снимает боль. Вы с удивлением обнаружите, что любимый «Ремингтон», оказывается, способен на осечки (даже новый «ствол» не застрахован от неприятности, хотя степень износа, естественно, играет свою роль). Вы будете горько оплакивать опустошенный безвестными жуликами бензобак любимого «Хаммера» — отошли всего на пять минут, а тут такая неприятность.

Самолетом, поездом, автомобилем. Подводная лодка и водный мотоцикл отданы в жертву грядущему аддону.

За это (и не только) можно простить и понятное желание угодить ясельной аудитории (все эти яйца, засунутые в задницу... и прочие, не менее возвышенные и тонкие тематические аллюзии), и Кевина «Сола» Майерса, главного героя с манерами гопника и выговором Тараса Бульбы, и скудные, левой задней ногой написанные диалоги (большинство персонажей с упорством повторяют одни и те же ничего не значащие реплики — какой тогда смысл в «возможности поговорить с каждым из них»?), и оригинально реализованную систему пассажирских перевозок — обязательно напишите нам, если вам удастся добраться до нужного места на такси. Нет, в Xenus на самом деле интересно играть. Мы никогда не устанем повторять в высшей степени справедливое определение г-на Мейера, согласно которому любая хорошая игра — это последовательность интересных выборов, а в том, что касается интересных выборов, «Точка кипения» даст фору, пожалуй, любому современному шутеру. И это главная причина, по которой стоит попробовать Xenus.

Все группировки, столкнувшиеся лбами в Пуэрто-Сомбра, горят желанием перетянуть Майерса на свою сторону. Вы вольны выбрать любую. Скучнейшая основная миссия сразу отходит на второй план. Высший пилотаж — работать на всех сразу, работать так, чтобы каждый клан считал вас своим. Заключить договор с партизанами и пообещать им выкрасть план разведоперации вооруженных сил. Заключить договор с вооруженными силами и пообещать им украсть компьютер и грузовик с кокаином у наркоторговцев. Украсть компьютер и грузовик с кокаином у наркоторговцев для вооруженных сил, заработав таким образом положительную репутацию у последних. Воспользоваться положительной репутацией у ВС, чтобы бесшумно убрать солдата и украсть для партизан план разведоперации... Мы аккуратно лавируем между обезумевшими политиками и военными, бандитами и агентами ЦРУ — и иногда от этого слалома натурально захватывает дух. Причем обойтись без «работ по контракту» не получится: быстро найти пропавшую сестродочь (за метаморфозы с родственными отношениями в семье Майерсов дружно благодарим Atari!), нахрапом разметать всех супостатов и спокойно вернуться домой вам не дадут. За каждую крупинку информации придется платить. В прямом смысле: деньги в Xenus — единственный ресурс, крайне тяжело добываемый и чрезвычайно быстро теряемый. Зато купить можно все: от пирожка до грузовика, от пули со смещенным центром тяжести до прав на самолет; не говоря уже о любой информации. Последняя, как водится, — товар самый дорогой. Вот и приходится бывшему бойцу Иностранного легио-

на гнуть спину на всех подряд в надежде выудить у коррумпированного населения координаты похищенной дочери (или все-таки сестры? мы не совсем уверены). В любом случае предложение есть всегда.

Собственно процесс выполнения заданий ни в чем не уступает хотя бы Far Cry: стычки на военных базах и в лагерях боевиков исправно впрыскивают адреналин, противники в меру сообразительны и быстры. Жаждущий отыщет в глубинах Xenus и молниеносные блицкриги, и затяжные, изнурительные «зачистки» в стилистике Hidden and Dangerous. А мир вокруг, между прочим, живет своей жизнью, практически не обращая внимания на потуги неутомимого Кевина: над головой то и дело разворачиваются эпические воздушные поединки, военные и полиция устраивают облавы на бандитов, в бескрайних лесах бродят патрульные — причем всех фракций сразу. Представители враждующих формирований, наткнувшись друг на друга, принимаются активно использовать рельеф местности, — потасовка формата «два на два» может длиться минут пять. Без скриптов, конечно, не обошлось: затаившиеся в придорожных кустах цэрэушники терпеливо ждут вашего появления, дабы вступить в показательную огнестрельную полемику с представителями конкурирующей организации, скучающими на другой стороне дорожного полотна. М-р Майерс появляется на сцене в самый подходящий момент, когда не обнажить шашку и не ринуться, подкручивая усы, в гущу событий невозможно. Но это скорее исключение. Чего нет — того нет: искусственно срежессированными сценками здесь не злоупотребляют.

Пока Xenus ведет себя как порядочный 3D-Action, все замечательно (благородную печать AAA-тайтла в игре видно за версту. Недаром над уже почти собранной игрой корпели еще год). Но вот когда этот экшен пытается заигрывать с элементами ролевой игры... Ну зачем? Чего ради? Кому нужна «система развития персонажа», которая не влияет НИ НА ЧТО (дополнительные единицы в health-бар, говорите? Усиленная грузоподъемность? Ну-ну)? Чего стоит владение тем или иным видом оружия, если коэффициент попадания все равно неизменен? Зачем выводить в базисные показатели уровень зависимости от лекарств, наркотиков и алкоголя, который действительно лезет вверх, стоит только начать злоупотреблять виски и аспирином, если все вредные привычки исчезают за один (1) сеанс лечения в госпитале? Все вышеописанные игровые особенности легко умещаются в рамках другого жанра — только там, в той вселенной, они волшебным образом обращаются из недостатков в достоинства.

Столь же неуютно в ролевой шкуре чувствует себя система апгрейдов. Нет, не подумайте плохого, она неплохо продумана и реализована, да только вот оружие приходится менять слишком часто, а возвращаться к оружейнику после каждого тяжелого задания, чтобы тот привел в чувство захворавший «Калашников», слишком далеко и не всегда возможно. В итоге огромный кусок геймплея фактически пролетает мимо игрока. В тот же угол летит и скомканная торговля — закупочные цены у местных спекулянтов настолько мизерны, что желание заниматься таким бизнесом отпадает само собой... И это относится ко всем кирпичикам, из которых Deep Shadows попыталась собрать свою непрочную РПГ-конструкцию. Эх... Как говорил сын турецкоподданного и, стало быть, потомок янычаров, «можете считать нашу машину «Студебеккером», но до сих пор она называлась «Лорен-Дитрих». Заметим, что «Лорен-Дитрихом» она и останется, несмотря на все попытки закамуфлировать ящеричный зеленый цвет под золотистую тиккурилу легендарного «Коммандера».

> Среди четырех сотен предлагаемых заданий встречаются и вовсе экзотические. Мой любимый — «переведи бабушку через дорогу».

Что в остатке? В своем текущем состоянии Xenus самую малость не дотягивает до твердой «четверки». Мы бы рады, но — извините. Все те прелести, о которых рассказано в начале повествования, выделывает Vital 2 Engine, прямой потомок памятного Vital Engine ZL, который приводил к жизни не самую последнюю игру Codename: Outbreak.

Авторы у обоих моторов одни, следовательно, уровень наших претензий возрастает. Для проекта, созданного «с нуля», выкрутасы с танцующими в воздухе пожилыми леди простительны, здесь — нет. У опытных, битых разработчиков было достаточно времени для оптимизации своего продукта. Xenus же, помимо поющих диплодоков, еще и необычайно требователен к ресурсам: даже на заявленном гигабайте оперативной памяти игра умудрялась серьезно тормозить.

И все же... Перечисленные проблемы легко решаются патчами, которые уже начали появляться. В основе своей «Точка кипения» — интересный, небанальный проект. В нем хватает ошибок, некоторые из них слишком бросаются в глаза. В нем достаточно условностей и нестыковок. Но. Вспомните. Последовательность интересных выборов. Интересных, понимаете?

На том и порешим.



игра 10

жанр **Аркадные гонки с щепоткой ролевого порошка**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP), PlayStation 2, Xbox**
продюсер **Никола Айторо (Nicola Aitoro)** | игровой дизайн **Давид Гольдфарб (David Goldfarb)**
ведущий пирограммист **Тициано Сардоне (Tiziano Sardone)** | ведущий художник **Марко Спитони (Marco Spitoni)**
AI и физика **Марко Геддо (Marco Geddo), Самуэле Ригамонти (Samuele Rigamonti)** | звук **Микеле Калетти (Michele Caletti)**
разработка **Milestone** | издание **Black Bean**
дата релиза **27 мая 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 800 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 600 жалких Мбайт на жестком диске, DirectX 9.0c**

SCAR: SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

АШОТ АХВЕРДЯН

Бета джульетта

Задача гонщика — гонки. — Луноход с дистанционным управлением. — Ведите себя прилично. — Тщета сущего против нервных клеток. — Кто боится блестящих ботинок. — Замурованный в меню.

Должно быть, что-то витает в воздухе. Весна привела к выбросу в атмосферу неизвестных мутагенных токсинов: то к гибриду походовой стратегии и RTS прирастает многожильный симулятор, то вылупляется игра во всех зарегистрированных жанрах сразу. И даже, знаете ли, пень в сей летний день березкой стройной стать мечтает. Вот и обычные аркадные гоночки натягивают на себя ролевые робы, призывно зыркая глазищами из-под капюшона. Про аббревиатурную кличку — SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo (www.scar.blackbeangames.com) — и вовсе промолчим, чтобы в грех не впадать.



Персидский принц приехал погостить: в игре имеется опция отмотки времени «чуть назад»! Процесс принципиально ничего не меняет, но сам факт!

Сама мысль превратить модельный ряд «Альфа-Ромео» в тему для гоночной игры вызывает удивленный взлет бровей; кажется, это одна из тех идей, что может существовать только в оранжерейных условиях орошенных шампунями и набитых кондиционерами маркетинговых отделов. Но даже имеющийся гоночный потенциал машинок-прототипов был в игре не столько занижен, сколько подвергнут тотальному осмеянию... Хорошо, ближе к середине игры, когда нам достаются авто поупитаннее, дело немножко идет на поправку, но на старте навязываемые экипажи вызывают недоумение и расстерянность.

Представьте себе буровую установку, которую зачехлили, водрузили на самокат и прилепили к его тоненьким колесикам моторчик. Автопромный Франкенштейн рождает чудовищ не выныривая из беспокойного сна. Нас ждут гонки на шахтерских вагонетках, на набитых гирями сервантах, и пусть вас не вводит в заблуждение то, что с виду и те и другие выглядят как нормальные городские малолитражки. Опять же, ближе к началу игры, когда темп происходящего еще не очень высок, пока соперники с трудом достают коротенькими ножками до педали газа, а машина еле-еле разгоняется, гоночки кажутся едва ли не походовыми. Сочетание очень странной физики с не менее странным управлением, рожденным войти в брак с геймпадом, а потому — вон амбиции, ура смирению... Так вот, это сочетание приводит к эффекту «отложенного вождения» (безвозмездно передаю это мотто локализаторам. Не жалко!). Мы заранее поворачиваем руль в нужную сторону, и через некоторое время наш колесный утюг, изо всех сил напрягая черепную коробку передач, осмыслив сигнал и поняв, что на этот раз мы не передумаем, начинает наконец поворот. Но тут есть нюанс: если шины потеряют сцепление с трассой (такие вещи малопредсказуемы и происходят со скачкообразной внезапностью), то руль в обратную сторону можно не крутить, так как пока до неторопливого авто дойдет, что мы имели в виду под этими манипуляциями, чугунная лошадь с седоком давно будет пылиться на обочине, наблюдая, как ее обходят соперники.

Вывод: чтобы войти в контролируемый занос, руль надо вывернуть в противоположную движению сторону в тот момент, когда мы только-только начнем поворачивать, но задолго до того,

как машину собственно занесет. Понимаете?.. Потому, кстати, и «походовые», что думать приходится на ход вперед. Или, может, картинка на секунду опаздывает? Ну, скажем, симуляция лага при спутниковой телетрансляции или же модемной связи в многопользовательском. Как бы то ни было, инновация налицо.

Ездим мы не одни, а в компании, каждый участник которой одет точно в такое же авто, как и мы. Причем об искусственном интеллекте хочется говорить только хорошее — кремниевые весело ездят, куражно ошибаются, могут врезаться в стенку, могут мутузить друг друга кузовами, зачастую устраивают на первом повороте послестартовые пробковые завалы. При этом они все-таки не камикадзе, столкновений пытаются избегать, притормаживают, если соперник перекрывает путь, выезжают на обочину, пропускают... если, конечно, сумеют. В общем, с ними весело, и даже когда их ругаешь, в каждом негодующем вопле сквозит искренняя теплота и дружеское расположение.

Однако куча-мала строгими авторами не поощряется. Шокирующая новость состоит в том, что машины не бессмертны. Каждая наделена лайфбаром, полной полоски которого хватает от силы на три серьезных столкновения. Причем заветные единички здоровья снимаются и при трении кузовом о бортик или другую машину, и даже при выезде на обочину, причем в последнем случае величина получаемых повреждений пропорциональна скорости. Это значит, что веселые аварии приходится обходить стороной, вести себя паинькой и пытаться не оказаться на пути у потерявшего управление кремниевого култхарта, перепутавшего на повороте педаль тормоза с газом и теперь ракетообразно устремившегося к гостеприимному бетонному ограждению.



При этом заезды могут быть весьма длительными, это в начале все заканчивается минуты за три-четыре, а потом гонки потихоньку удлиняются, проходят десятиминутный рубеж и устремляются дальше, а нам все равно надо умудриться не изгваздать за это время свою буровую установку до состояния разбитого корыта. Ближе к концу мы с трудом объезжаем пару-тройку дымящихся машин, вставших

на вечный прикол прямо посередине финишной прямой. Изверги, ни себе, ни людям.
Росту ДТП способствует и следующая особенность: любой водитель до смерти боится соперника, едущего сзади, — запас нервной прочности представляет из себя еще один лайфбар, который стремительно уменьшается, если в ваш багажник кто-то настырно дышит. Когда полоска упрется в нуль, картинку немного размывает motion blur (совсем, кстати, не страшный, особенно по сравнению с «Тракманией», где размытие работало без обеденных перерывов), и машина, кажется, чуть менее охотно отзывается на наши уговоры. У соперников запас нервных сил тоже не бесконечен, и, начиная психовать, они совершают ошибки на ровном месте. Хорошо еще, если подобное происходит позади вас, но вот когда обмишуривается гонщик, которому в хвост дышите вы, или когда на длинном прямом участке один из мчащихся впереди не выдерживает нервного напряжения и его руки резко дергают руль в сторону, отчего авто перегораживает узкую трассу и весь пелетон с гиканьем торпедирует несчастного (прямо в блестящий борт!), тогда, словно обезумев от толчеи, лайфбар вашей машинки моментально утыкается в зеро, и надо начинать десятиминутное вгрызание в трассу заново... В таких ситуациях может

НА ГОНОЧНЫХ ТРАССАХ ЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ СРЕЗАТЬ ШИКАНЫ, ЧТО НИКАК НЕ НАКАЗЫВАЕТСЯ, НО СОПЕРНИКИ ЕЮ ОТЧЕГО-ТО НЕ ПОЛЬЗУЮТСЯ. ЗАЧАСТУЮ ИМЕННО ЭТА ФОРА РЕШАЕТ ВСЁ.



наступить и вполне реальное нервное истощение. Хотя не о том ли мы мечтали?
Поверх всего этого и постелено тонкое ролевое покрывало. Вместо обычных денег (и правда, ну их) по итогам каждого заезда нам вручают очки опыта. Совершил обгон? — Получи маленькую прибавку. Обогнал сразу пятерых? — Прибавка побольше. Лидировал круг? — Извольте еще опыта. Выиграл гонку? — Выкатывается маленькая тележка с блестящими очками. Также бывают специальные задачи, к примеру, опередить какого-нибудь конкретного соперника, за что тоже исправно выдают премиальные.
С каждым следующим уровнем — ведь не бывает ничего ролевого без уровней — мы вольны повышать какую-нибудь характеристику. Можно быстрее разгоняться, можно зрение подлатать, а можно закачать level-up'ы в собственную грозную репутацию. И тогда соперник, на хвосте у которого мы повиснем, будет бояться нас еще пуще. Дрожи, заячий хвост! Причем этот параметр можно увеличить и с помощью разных шмоток, которые открываются по прохождении определенных заездов. Надел блестящие перчатки — и душа у соперников ретировалась в пятки. Натянул на голову жуткого вида шлем — и остальные водители поднимают руки вверх. А от нового камзола и мы становимся поувереннее, и машина покрепче. Красота!
Последнее восклицание имеет, к сожалению, переносное значение. О внешнем виде домой-маме писать не хочется, сами машинки откровенно простоваты, поэтому эстетического удовольствия от их созерцания нет и в помине, что очень жаль, ведь прототипы сказочны! Да и антураж вызовет бурю радости, пожалуй, только у тех, кому позарез нужен еще один пример тотального графического превосходства PC-игр над приставочными. Из-за художественной немощи из игры были вырезаны реплеи, и вот это, сеньоры, уже настоящее свинство. Мы совершаем на трассах чудеса вовсе не для того, чтобы завоевать еще пару виртуальных ботинок, а чтобы потом продемонстрировать свои успехи окружающим (да и самим еще раз пережить былые страусиные взлеты). А сия игра, похоже, и впрямь возомнила себя ролевой, раз решила, что нам достаточно созерцания горстки чисел экрана статистики.
...к каковому не так просто пробраться. В порыве острого нарциссизма, наш SCAR решил придать себе пафоса и весомости и не нашел ничего лучше, чем отыграться во внеполетном меню. Каждый экран открывается неторопливой анимацией, сопровождаемой тяжелым грохотом средневековых городских ворот. Из-за этого навигация в меню похожа на перетаскивание бетонных блоков, кажется, будто мы сами с трудом открываем одну каменную дверь, вторую, третью... От путешествия через десяток-полтора врат к статистике гонщика, затем к экрану сохранения и обратно к гонкам устаешь куда больше, чем от самих заездов. Почто?
В качестве бампер-стикера заметим следующее: игра неплоха, но выглядит продуктом весьма многообещающей НАЧИНАЮЩЕЙ команды. Вот только в Milestone (www.milestone.it) работают вовсе не новички — из-под их двоичного пера вышли лучшие мотосимуляторы современности, серия Superbike (EA Sports). С таким-то резюме и промахиваться в элементарных вещах? Не понимаю...

игра 11

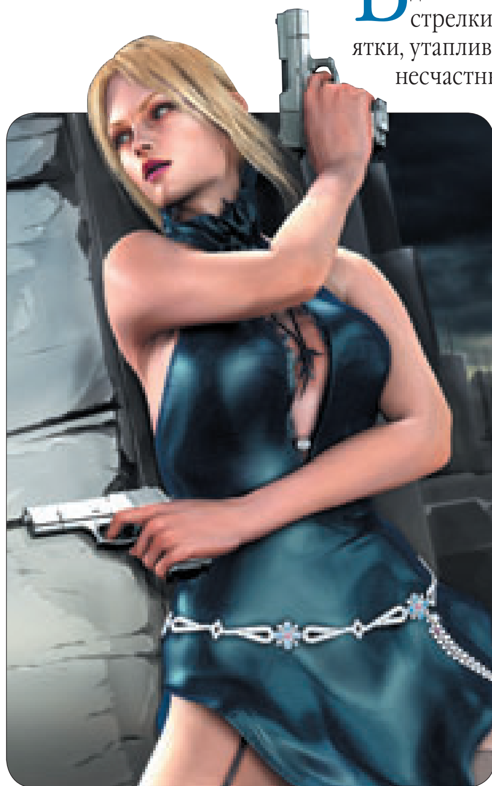
ЖАНР **Кунфу-адвенчура**
ПЛАТФОРМА **Sony PlayStation 2**
ВЕДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК **Норико Вада (Noriko Wada)**
ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ **Шинобу Нимура (Shinobu Nimura)**
АРТ-ДИРЕКТОР **Каори Шинозаки (Kaori Shinozaki)**
РАЗРАБОТКА И ИЗДАНИЕ **Namco**
ДАТА РЕЛИЗА **Май 2005 г.**

DEATH BY DEGREES

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Травма

Перевести стрелки. — Никто не ниндзя. — Две вдовы из Гонконга. — Мертв по загрузке. — Блондинка в законе. — Кормовые огни.



В DBD неоригинальны даже недостатки. Худшие свои черты игра почерпнула из Resident Evil, самые худшие — из Devil May Cry. Ну а самые-самые худшие — из Metal Gear Solid.

В недавнем God of War на геймпаде приходилось не только жать кнопки, шифты и стрелки, но и активно крутить обе рукоятки, утапливать их... Да и вообще, в этой игре несчастный орган управления DualShock 2 разве что в воздух не надо было подбрасывать. В передовых боксерских симуляторах правой рукояткой чертят траекторию удара, а сам геймпад выполняет функции лайфбара: вибрирует, когда боксеру плохо. Наконец, прошедшая почти незамеченной кунфу-аркада Rise to Honor («Сони», с участием Джета Ли) пропагандировала уличные драки без кнопок: левой рукояткой перемещали бойца, правой — разили наповал.

Похожий механизм использует Death by Degrees (www. deathbydegrees.namco.com, DBD), кунфу-игра родом из Namco (www.namco.com), якобы имеющая отношение к серии «Теккен». По крайней мере в главной роли здесь — Нина Вильямс, блондинка в сиреневом гидрокостюме, которую вы неоднократно могли видеть на плакатах. Но этим родство с «Теккеном» и исчерпывается. Это не файтинг, а action/adventure с припадками файтинга, здесь другая боевая система и другой принцип управления. Оно, наверное, и к лучшему...

Помните классические фильмы Брюса Ли, где лирического героя со всех сторон окружали ниндзя, а он, вертясь волчком, метко разил гадов одним и тем же приемом: ударом ноги в нос? Точно так же выглядят бои Death by Degrees. Наклоняем правую рукоять — Нина тут же выдает удар ногой по заданному вектору. Быстро отводим несколько раз — получается серия. Казалось бы, проще некуда: оценил, какой ниндзя ближе всего, саданул его туфелькой, повторять до бесконечности. Но, в отличие от фильмов Б. Ли, в DBD бои не постановочные, а ниндзя не дрессированные. И когда тебя с трех сторон бьют ногами, хлещут тонфами и колют самурайскими мечами, балетной грации движений Ли не жди. Получается, скорее, суматошная хореография Джеки Чана.

Но не забывайте, что есть еще левая рукоять — для уходов и перемещений. В горячих точках DBD надо правильно выбирать позицию. Встать так, чтобы ниндзя атаковали с одной стороны и мешали друг другу. Во время вражеского удара сместиться в сторону — ниндзя промахнется, раскроется... Никто не ниндзя после комбо каблуком в филейную часть!

Если резко дернуть левую рукоятку, Нина выполнит маневр расхождения. То сальто, то забег по стене... Это спасает в драках с применением огнестрельного оружия, где простым шагом в сторону не отделаешься.

А на правой рукоятке еще и блок — короткий наклон в сторону атакующего ниндзя. Но я бы на вашем месте на него не молился, коллеги. Ведь блокировать можно лишь в одном направлении, а ниндзя наседают с нескольких. Да и ненадежно это. Для блока должна быть отдельная кнопка, а лучше рукоятка, все остальные решения — самоубийство. К сожалению, в DBD управление переназначить ниндзя. Два фиксированных варианта, ни один из которых нас не устраивает.

Да, и последний писк мировой кунфу-моды — рентгеновские снимки. Скопив немножко энергии, Нинон в состоянии исполнить разящий (травмоопасный) удар. Вот нам показывают скелетик врага, вот мы выбираем, ребро иль



крылышка кусок нам подцепить на кончик вилки... А, решено, сюда вот, в бок, язвим его в конце посылки. Включается рапид, Ниночка взмахивает изящной конечностью... Хруст ребер, лопается сердце, выплескиваются мозги из лопнувшей черепушки. Ниндзя, свернувшись клубочком, умирает в страшных муках.

Этот весьма кинематографичный, без сомнения, процесс (родом, кажется, из Гонконга) угнетают две вещи. Вещь первая: движения Ниночки в рапиде имеют мало общего с терзаемой частью вражеской костной системы. Один и тот же дружеский толчок в грудь приводит то к закрытому перелому берцовой кости, то к черепно-мозговой травме. Вещь вторая: уже на пятом уровне свернувшийся клубочком ниндзя встанет, отряхнется и продолжит бой — без черепной коробки. Такие вот ненормальные правила.

Это главная беда DBD в целом и Namco в частности: правое полушарие изобретает (ну, ворует у Sony. Но в данный момент нас не это интересует) разные хорошие игровые штучки, а левое их блистательно заваливает. Смертельные удары, от которых никто не умирает? — По меркам Namco это еще цветочки! Помните, как «Теккен» старался походить на все файтинги сразу? Помните, на сколько жанров, не говоря уж о поджанрах, замахивалась первая часть Dead to Rights? И что из всего этого вышло? В лучшем случае — обаятельный трэш.

Сегодняшняя продукция Namco очень напоминает продукцию Стивена Сигала, еще одного крупного специалиста по некрофильским заголовкам. Dead to Rights? — Marked for Death. Death by Degrees? — Hard to Kill. И так далее. Работы категории straight to video. Мрачные, унылые, некомфортные, в которых, конечно, можно найти свою особую если не красоту, то прелесть... И даже отыскать определенные стандарты качества. Но для этого надо быть убежденным сигаловедом. Или сигалогистом?

В DBD физически трудно играть. Не только из-за новомодного боевого междумордия и сомнительно подвешенного блока. Понимаете, здесь еще есть и приключенческая часть, и исполнена она в худших традициях survival horror by Capcom пятилетней давности. Очень знакомое расположение камер, тяжеловесные интерьеры (место действия, кстати, Бермудский треугольник), двери лифтов защищены сканерами отпечатков пальцев, из глаз каменных девушек извергаются лазерные лучи. Скажу по секрету, тут даже зомби есть. Все, что так бесило вас в играх ужасов Capcom, в DBD будет бесить вдвойне. А это ведь даже не игра ужасов!

Отдельные камеры умудряются не показывать ничего. Кроме ног героини. Ножки у Ниночки, конечно, о-го-го какие, но нам же, извините, с боссами драться! Пазлы решать. Ловушки проходить. Процесс открытия дверей возведен из просто очень нудного процесса в ранг священнодействия. Нажимаем кнопочку. Нам показывают, как Ниночка налаживает общение между сканером отпечатков на двери и своим собственным портативным сканером отпечатков (наверняка этот идиотский процесс очень круто смотрелся в сценарии), скармливает замку почерпнутый с бокала или миксера отпечаток, после чего... нам любезно докладывают, что дверь открыта, можете входить. Надо еще раз нажать кнопочку — дабы избавиться от проклятого сообщения. Тогда нам покажут, как Ниночка прислушивается, не идет ли кто. Ну а потом она все-таки отворит дверь. Попробуйте пропустить все это через себя пару сотен, если не

Перед боем Ниночку можно накормить обезболивающими, анаболиками и прочими полезными корешками. Реализм. Радует.



тысяч раз! Надо еще учесть, что, когда дверь все же откроется, мы уткнемся носом в экран загрузки. В Death by Degrees грузится все, даже то, что грузиться никак не должно. Открыли карту — минутная загрузка. Сменили пункт в меню — еще одна. А из комнаты в комнату вообще не пытайтесь перейти! Пока все загрузится, вы станете седым и, может быть, мудрым. Конечно, это все досадные технические мелочи, на которые в настоящей игре... Но у любой игры должен быть своей ритм. Плавное, неизменное течение. Нельзя же постоянно выдергивать человека из геймплея!

Не то чтобы в игру без ритма совсем нельзя играть... Можно, почему же. Вот получать от нее удовольствие несколько сложнее.

А удовольствие-то от подвигов Ниночки получить очень хочется. Хотя бы самое маленькое. Красиво же! Современных спецэффектов в DBD нет и в помине, но дизайн отменный. Красивые уровни. Лихие драки, в которых есть чему учиться. То Нинон работает стройными ножками, то врубается в стадо ниндзя, размахивая катанами (уматурман!), вслед за катанами в дело идут парные тонфы, за тонфами наступает черед ган-ката с двумя пистолетами. С пистолетами Ниночка управляется несколько неуклюже (блондинка все-таки), но старательно.

Нескромные половину игры любуются исцарапанной задницей госпожи Вильямс. Скромные старательно отводят глаза.

Кстати, очень интересно проводить травмоопасные удары холодным оружием. Катана или тонфа ломаются о чужой череп, но получает гадкий ниндзя, наймит дзайбатсу, по первое число!

Но такая возможность в базовый комплект не входит. Надо покупать отдельно. Исполняется комбо с оружием не простым наклоном рукоятки, а еще и ее, рукояти, своевременным утапливанием в гнездо. Тренируйтесь на прикуривателе.

Главная художественная подробность DBD: одежда Нины постепенно приходит в негодность. Сначала это вечернее платье, потом — тот самый гидрокостюм... Нескромные половину игры любуются исцарапанной задницей госпожи Вильямс. Скромные старательно отводят глаза.

Играть в Namco-игру можно, лишь твердо задавшись целью поиграть в игру Namco. В ней будет все то, что есть в остальных, нормальных, играх (полицейский Джек Слэйт, полуголая babe с катанами, летающий шпионский робот), эту игру не назовешь откровенной халтурой, у нее, как правило, большой бюджет и небезнадежные авторы... Но вся эта штука как будто сложена из огромных кубиков. Она неуклюжа и страшна, хоть и не лишена определенного шарма. В ней минимум эстетики и максимум условностей.

игра 12

ЖАНР **РПГ с 47-ю хромосомами**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 98/XP)**
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА **Илья Исайкин**
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **Николай Худенцов**
СБОРКА ИГРЫ **Аркадий Юдаев** | ЗВУК **Андрей Евдокимов**
РАЗРАБОТКА **«Сатурн-плюс»**
ИЗДАНИЕ **«1С»**
ДАТА РЕЛИЗА **6 мая 2005 г.**
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium III 1200+, 256 Мбайт ОЗУ, GeForce 4 с 64 Мбайт ОЗУ, 2,1 Гбайт на жестком диске**

«ПОГРАНИЧЬЕ»

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН

Лишняя 21-я

Не продавайте Барнуму! — Желтая метка. — Страхоужас. — Красноречие служивых. — Дальше-лучше. — Чей грех? — Добрые картинки.



«Пограничье» — игра для Матери Терезы. Только эта святая женщина смогла бы безропотно снести все ее несовершенства.

Товарищ, читающий эти строки! Надеюсь, вы разделяете идеалы человеколюбия и являетесь приверженцем гуманистического отношения к тем, кому при рождении повезло меньше обычного (или, прямо скажем, не повезло совсем)? Так держать. К примеру, цивилизованное человечество, подобно нам с вами, давно не считает больных олигофренией в той ее форме, что называется синдромом Дауна, монстрами, склонными к откручиванию голов цыплятам и оскорбляющими божье творение своим бесполезным существованием. Уже лет сто как оно (цивилизованное) и думать забыло, что несчастных нужно сажать на цепь в подвале и кормить помоями или же продавать Барнуму в шапито. А все ли знают, что при бережном и ласковом воспитании и методически правильном обучении олигофрена можно научить не только азам личной гигиены, но даже чтению и письму? Это адский труд, и люди, у которых хватает на это сил и терпения, настоящие подвижники. При этом, заметьте, выросший в любящей и терпеливой среде «даун», оставаясь полностью несамостоятельным, во многом оказывается куда лучшим человеком, нежели среднестатистический обыватель. Ибо точно не будет множить мирового зла. И даже наоборот (многие «дауны» рисуют простые, но всегда очень добрые и теплые рисунки, и это прекрасно).

«Пограничью» (http://games.1c.ru/borderzone) не повезло. Во время создания игры в ее кариотипе произошли изменения, которые уже никогда не позволят ей встать в один ряд с лучшими RPG — красивыми, бодрыми, с крепкими рельефными мышцами, миккирурковскими ухмылками и рутгерхауэровской блондинистостью. Она всегда будет косолапить, полуоткрыв рот в конце строя. Зато она непорочно правдива. Уже при первом сеансе «Пограничье» четко дает понять, с чем предстоит иметь дело. Ярко-желтая надпись «Игра загружается, это может занять несколько минут», выполненная одним из популярнейших шрифтов, может продержаться до четверти часа и служит игре тем же, что и подношение Слепого Пью. Во вводном ролике без подробностей, но вполне внятно будет показан ответ на основную загадку, решение которой будет искать главный герой. А именно, что за странная оправа является единственным наследством найденыша Олафа, что она оправляла и куда это делось. Там же, в ролике, содержится и вовсе самое привлекательное и красивое. Женская грудь. Роскошная, теплая, живая. Как там у Цурена? Ничего сравнимого дальше не будет и близко.
А будет поначалу сплошной ужас. «Пограничье», как и положено существу с лишней хромосомой, едва появившись, внушает тому, кто имеет с ним дело, самые мрачные подозрения, обещает муки и загубленную личную жизнь. Сучковатые модели персонажей, смотрящиеся по сравнению с той же Dungeon Lords, как деревянные лошадки, расписанные под Хохлому, рядом с клодтовскими бронзовыми першеронами. Неподвижные лица, плоские затылки... Папиллярного рисунка не видно, но наверняка в нем есть известные особенности, заключающиеся в высоком расположении добавочного трирадиуса. Неудобное управление, делающее восхождение по крученой лестнице отдельным аттракционом. Безобразные строения с переусложненной планировкой. Треугольные двери. Музыка, подключающаяся случайным образом (самая леденящая и тревожная тема звучит на кухне)...

И главный герой — Олаф. Имя поменять нельзя, хотя и очень хочется. К примеру, на Дилибоба. Играющий волен выбрать для Олафа профессию, но не внешность. А еще мы не в силах повлиять на отношение к парню окружающих. И его к ним. Будь Олаф хоть магом с непомерным интеллектом и высокой харизмой, хоть безмозглым солдафоном вовсе без харизмы (а что? Бывает и такое. В одной силовой структуре Белоруссии трудится высокий чин с титановой пластиной в голове, идеально отвечающий этому описанию. К счастью, на нашего Олафа пластин не хватило), разговоры он ведет одни и те же. И в ответ всегда-всегда слышит нечто неизменное. Герой склонен к суровым шуткам. В основном о харчах и (без сомнения!) гомосексуализме. Ну а что вы морщитесь? Гарнизонная жизнь к выспреннему не располагает.
Прочие обитатели форта «Северный», где берет начало игра, тоже в кавээнах не участвуют и воздух не озонируют. Мерзкий кузнец зазнался настолько, что общаться с ним можно только через специальное окошко. Если попробовать обратиться к нему со спины (а его афедрон — это первое, что видишь, входя в штаб гарнизона), нипочем не ответит. Для того чтобы выбрать следующую тему разговора, из окна диалога надо выйти — и снова войти. Да и говорить-то, если честно, не с кем и не о чем. Знай выполняй мелкотравчатые квесты уровня «подай-принеси-выйди вон». В окрестностях форта, из которого вскоре удастся вырваться, то же беспросветье. Солдатики, которым помогаешь отбиться от животных, похожих на собак, даже на «спасибу» не способны. Они вообще ничего путного не говорят, лишь машинально повторяют те же спичи, что и внутрифортовые однополчане. А, ну и пусть их! Все это среда для становления Олафа-Делибобы негодящая. Не любящая, неласковая. До свидания.
Символичная дорога из желтого кирпича ведет Олафа к новым красотам (по здешним меркам) и каким ни на есть приключениям. Если, конечно, его не зарежет возле ближайшей таверны внезапный на общем желто-коричневом фоне менестрель в розовой цыганской рубахе и галстуке-бабочке. Интересуетесь, с чего бы это он с ножом на прохожего? Объясняю: сиротинушке Олафу будет предложено поинтересоваться у музыканта, не склонен ли тот к содомии. А? Каково?!. Нет, все-таки единственная профессия для протагониста — солдатушка. Ибо разум закипает, когда видишь мага, пристающего с такими вопросами к прохожим возле кабака. Здесь же удастся обрести второго спутника (первого навяжут в форте). И хотя общение с партийцами ограничено вытяжкой из фоллаутовского «стой здесь — иди туда», их присутствие скрашивает долгий путь.
По дороге можно мчаться галопом, спеша исполнить данное в форте поручение, а можно заглядывать в окрестные деревушки, городки и прочие обиталища живых и умертвий. Второе, понятно, веселее. И то ли привыкаешь, то ли игра и впрямь все худшее вываливает на старте, но чем дальше в «Пограничье», тем разнообразнее становятся пейзажи, сложнее и интересней квесты (да, так и должно быть, но здесь, после с трудом пережитого, приятно удивляет), забавней случайные NPC (вроде боязливых братьев монстробойцев). Оказывается, в игре много симпатичных зверушек с большими зубами и мест, где зубастых можно погонять; оказывается, здесь есть сложная многоуровневая интрига, квесты сплетаются и расходятся — почти все как у нормальных РПГ.
Одна беда: врожденные пороки никуда не деваются. Все эти 40-комнатные дворцы, в глубинах которых запрятан единственный человечек, с которым край как надо поговорить. Внешне часто почти не отличающийся от остальных обитателей, истекающих однообразными репликами. Отсутствие карты в селениях, подземельях и обиталищах. Хотя бы карты уже пройденного! Прохожие, которые на вопрос «как пройти?» отвечают одно и то же, отсылая к городским воротам, а дальше «направо до лавки, там будет... потом налево». Даже если стоят на ступенях искомого здания. Миссии типа «Очистить темную запутанную пещеру от зубастиков, которых бог весть сколько и которые прячутся, вернуться через три локации, доложить, узнать, что перебил не всех, прошвырнуться обратно»...

Если сразу не произойдет отторжения, игра вполне может понравиться. Благо, чем дальше — тем лучше. Только не намного и очень, очень постепенно.

Но — играть можно. И даже получать удовольствие. Ведь столько трудов вложено, столько пота со лба утерто — и вот он уже сам шнурует ботинки и не тянет в рот каку. А всего-то и нужно было не отталкивать его сразу же, ужаснувшись его уродству и глупости.
На «Пограничье» нет греха за то, что оно такое. А вот на его родителях — есть. Ибо не удосужились помучиться и привить ущербному дитятку жизненно важные навыки, могущие хоть как-то компенсировать самородные изъяны. Нет же, спихнули с рук чужим людям, которые грешны вдвойне, поскольку зарабатывают на несчастном деньги, заставляя кривляться в балагане под вывеской «Монго — свирепый великан».
И еще. Есть, есть в «Пограничье» те самые «простые и добрые картинки»! Это то, что будет попадаться на глаза чаще всего, сиречь загрузочный экран между локациями. Выполнен просто и гениально, в виде смотровой щели чапаевского броневика, за которой проплывают холмистые пейзажи Внутренней Монголии. То утренние, то вечерние. Ярко освещенные или тонущие в дымке. Медитативно. Успокаивает и концентрирует. При общении с «Пограничьем» — необходимо.



игра 13

жанр **Квест, просто квест**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP), Xbox**
ведущий дизайнер, история и диалоги **Мэтью Ларивье (Mathieu Lariviere)**
ведущие художники **Юбер Корриво (Hubert Corriveau), Жак Маркуа (Jacques Marcoux)**
ведущий аниматор **Элспет Тори (Elspeth Tory)** | ведущий программист **Теренс Чиу (Terence Chiu)**
звуковой дизайн и музыка **Николя Варлей (Nicolas Varley), Дмитрий Бодянский (Dimitri Bodiansky)**
разработка **MC2-Microids** | издание **Adventure Company**
дата релиза **14 апреля 2005 г.**
минимальное железо **Pentium III 800 (рек. 1000 Гц), 128 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 600 Мбайт на жестком диске**

STILL LIFE

АШОТ АХВЕРДЯН

Призрачная неуверенность

Дыра между нашими нишами. — Изгоним реализм из игр, его и в жизни слишком много! — Десятичасовой вступительный ролик. Кнопка «продолжайте, пожалуйста». — О преимуществах параллельного соединения перед последовательным. — Что я делаю? Правильно ли я поступаю? Не поздно ли поменять выбранный путь? — Игра в ассоциации. Уровень попроще. — Месть обманутых ожиданий.

При изготовлении игр все-таки не стоит полностью отбрасывать сухую расчетливость. У авторов Still Life (www.stilllifegame.com, SL) очень хочется спросить, какой они представляют свою аудиторию, для кого



трудятся, кому хотят понравиться. С одной стороны, здесь нередко встречаются крупные планы трупов с малоприятными картинами ранений, от которых не по себе, даже несмотря на то что они не обладают фотографической достоверностью. К тому же обильное использование нецензурной лексики, да и вообще несть числа сюжетным деталям из разряда «только для взрослых». С другой — первые две трети игры характеризуются детсадовской простотой прохождения. Получается, что это рассчитано на... взрослых игроков, впервые садящихся за квест? Или на тех, кто не любит решать загадки? Странно все это.

Первые примерно десять часов игры балансируют на гране квеста и интерактивной книги. Активные точки находятся моментально, совершаемые нами действия к загадкам отношения обычно не имеют. Снятие отпечатков пальцев есть процедура стандартная, все нужное заранее и не нами собрано на соответствующем столе, думать там не о чем, раз-два и готово. Можно сказать, что задачки органично вплетены в сюжет, что так мы приближаемся к реализму действия. Вот только в обычной жизни, столкнувшись с запертой дверью, мы либо отпираем ее лежащим в кармане ключом, либо она так и остается закрытой навсегда. Кто-нибудь хочет такого в играх?

Большую часть времени мы проводим в диалогах. Собеседники весьма словоохотливы, они никуда не торопятся, да и мы тоже, вот только пространные разговоры фактически неинтерактивны. Теоретически здесь имеется возможность выбора интонации беседы, где левая кнопка грызуна отвечает за деловой разговор, а правая за неформальный, часто на посторонние темы. Но дерево диалогов по сути отсутствует, в каждой беседе заранее заданы формальная и неформальная части, которые обычно никак не пересекаются. Можете начинать с той, что вам больше по душе, а когда исчерпаете ее, переходить ко второй стороне беседы. Если же чередовать мышиные кнопки, разговор начинает шизофренически метаться между двумя никак не связанными темами. Удовольствие на любителя, хотя мы понимаем, что игре надо было хоть чем-то нас занять.

Похожим образом в игре постоянно сменяют друг друга две сюжетные линии, но эта часть, напротив, вышла более чем удачно. Мы попеременно исполняем роль агента ФБР Виктории Макферсон и ее деда, частного детектива Густава. То ведем расследование в современном Чикаго, то переносимся в тихую Прагу начала прошлого века. Оба Макферсона ведут похожие дела о таинственном маньяке, многосерийно убивающем прекрасных дам определенного рода занятий (кажется, мы уже где-то встречали сей сюжет?), расчлененка, кисти-краски... Удивительно, какую иллюзию глубины придает простому сюжету наличие двух неторопливых параллельных повествований. Однако определенная камерность происходящего, в целом обычная для квестов, органично смотрится только в старой Праге с ее постоянной дымкой и узкими мощеными улочками, а вот с современными чикагскими буднями она сочетается с видимой неохотой. Пустые улицы, пустые офисы, пустые, гм, места противозаконного досуга... К тому же манера игры подавать локации едва ли не в изометрических ракурсах еще более усиливает клаустрофобские настроения.

SL вообще тяжело дышится под ярлыком «игра на движке «Сибири». Да, с барского плеча достался весьма приятный туман, игривая водица в еще не знавших экологических катастроф пражских каналах, но уделять в квестах повышенное внимание движку все-таки несколько странно.

При соприкосновении с SL не проходит ощущение, что игра не уверена в себе. Бесконечные шутки, обыгрывающие расхожие произведения масскульта, уже сами по себе вызывают сомнения, но временами доходит до абсурда: Виктория, натужно выдав что-то касательно мидихлориан, бубнит под нос: «Боже, ну и пошутила...». Здесь хочется попросить сделать паузу и спросить у авторов: ЗАЧЕМ вставлять в игру реплики, чья сомнительность очевидна даже вам? И подобное происходит неоднократно: осматривая некий интерьер, наша Вика замечает тайный проход в довольно мелодраматичном месте. Комментарий: «Это начинает напоминать B-movie.» Ну не шмогла.

Эти мелочи, пожалуй, объясняют то, почему SL довольно резко меняется к концу. Авторы вдруг понимают, что с идеей квеста без загадок они, пожалуй, переборщили, и, словно сорвавшись с цепи, пускаются во все тяжкие. Первый звоночек — изготовление пирога, тяжелая поступь каменной статуи Нэнси Дрю. Не знаю, кто первый пустил слух, что виртуальная кулинария — это очень, очень, очень весело, что «опознание» правильного рецепта теста методом тыка — это аккутат то, чего не хватает квестолюбам. Момент, вообще говоря, очень сильный: агент ФБР, отличник боевой и политической подготовки, успешно вступающий в смертельную схватку с преступным элементом орденоносец, готов капитулировать, только бы прекратить эту никчемную возню на кухне.

Вот здесь-то и прекращается обусловленность загадок происходящим и начинается нормальное квестовое бытие.

Иногда задачки попадаются весьма удачные и даже сравнительно нетривиальные, к примеру, в духе уже подзабытых, но все еще классических «7-го гостя» и «11-го часа». Однако на непростом задачестроительном пути SL умудрилась вляпаться во все мыслимые штампы: задания типа «собери пятнашки — и дверь откроется», злоупотребление которыми в свое время вынудило разработчиков искать методы подружить сюжет с пазлами; сакраментальный лабиринт, отказаться от которого жанр никак не может уже какое десятилетие; да что там, здесь есть даже классическое «никак не могу открыть конверт, пока не найду именно нож для бумаги», причем присутствует он как раз в ножевом (бумажном) воплощении. Не улучшает впечатления и то, что в паре мест существует весьма неочевидная необходимость щелкнуть на увиденном, чтобы его заметила и главная героиня (в противном случае неумолимые скрипты не дают продвинуться дальше).

Виктория видит на полке «Маятник Фуко». «О, — восклицает девушка-в-законе, — моя любимая книга!» Да, Вика. Мы уже поняли, Викуся.



Но есть и отличные находки вроде идеи с фотографией мест преступления. Весьма симпатичен также пазл по открыванию замка отмычками. Однако подобные удачи редки, и игра держится в первую очередь все-таки на сюжете. Атмосфера легкого нуара пронизывает происходящее. Таинственный злодей плетет свою паутину, главные герои являются флегматичными аутсайдерами — ну, настолько, насколько ими могут быть преуспевающий агент ФБР и уверенный в себе янки в Праге, и, согласно канону, им даже время от времени крепко достается. Правда, персонажи чикагской половины игры вышли не в пример живее пражских (возможно, потому, что современников мы понимаем куда лучше, даже если они иностранцы).



...Дело подходит к развязке, и сюжетные перипетии, свободными штрихами ложившиеся поперек игры, надо бы уже свести воедино, ибо множество очень и очень странных событий необходимо как-то объяснить, но тут... игра бросается в кусты. Вместо того чтобы в финале расставить все по своим местам, нам подсовывается жалкий муляж открытой концовки, позволяющей сценаристам вовсе уйти от ответа — ждите, мол, следующих серий.

При этом SL — одна из тех редких игр, после окончания которых титры досматриваешь до конца. Потому что параллельно с именами на экране появляются черно-белые карандашные рисунки, являющиеся молчаливым и очень лаконичным эпилогом. Подобные мастерские приемы и не дают SL окончательно скатиться в пучину посредственности. Но даже они не вправе обрывать повествование на полуслово

игра 14

жанр **Походовая стратегия/RTS**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
оригинальная концепция **Игнасио Перес, Сезар Валенсиа**
продюсер **Сезар Валенсиа**
ведущий программист **Рубен Хусто Ибаньес** | главный гейм-дизайнер **Фернардо Гуильен Сото**
композитор **Матео Паскуаль** | ведущий художник **Рафаэль Мурено**
разработка **Pyro Studios** | издание **Eidos** | издание в России **«Новый диск»**
дата релиза **Май 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1000, GeForce 3 или Radeon 8500+, 256 Мбайт ОЗУ, 2,5 Гбайт на жестком диске**

IMPERIAL GLORY

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Полет нормальный



О пользе ASWD в стратегических играх. — Давай сделаем вид, что ничего не было? — В объятиях злого близнеца. — В поисках похищенного адреналина. — Путешественники обнаруживают в пещере останки искусственного интеллекта. — И вступают с ним в невербальный контакт третьего рода. — Слегка авансом получив медаль за героизм.

Ах, верно не надо было начинать с исторических битв — все сложилось бы иначе. Истории в них нет и в помине. Двадцать пять минут на сражение при Ватерлоо? Именно так, обратный отсчет пошел. Цель миссии: «уничтожить всех»? Конные отряды испуганными тараканами расползаются по стратегически небезнадежным позициям. Камера вырывается из рук необъезженной мышью — привыкай, никто не обещал, что будет как в Total War. Все происходит быстро и неожиданно заканчивается — как в первый раз. Пара неловких движений — и вот уже полки схлестнулись, командиры перестали подходить к телефону, армия осталась без руля. Что-то проис-

ходит: слышен звон, топот, крики. Вероятно, нужно смотреть на эти стремительно уменьшающиеся числа в нижней части экрана? Или пересчитывать пальцем количество реющих французских стягов в гуще сражения? Нет, не такой мы представляли себе «Славу Империи» жаркими зимними вечерами, после краткосрочного, но блистательного свидания на Game Conventions 2004 в г. Лейпциг (объединенная Германия).

Давайте еще раз, давайте начнем все с начала! Позвольте пропустить себя сквозь череду степенных обучающих миссий — они неплохо переведены, но совсем не озвучены. (А как же сочный баритон за кадром? Неужели в Eidos решили сэкономить на главном?) Выберите Великобританию, которая царица морей и к тому же на острове, — меньше будет беспокоить по пустякам сухопутная шантрапа из мелких. Можно, конечно, и за Францию, там полные молодого задора капитаны Бонапарт и Мюрат, но стоит ли повторять историю еще раз? Гораздо интереснее перекроить Европу на новый манер, расчертив ее в красные полосы британского «джека». Вы не находите, что первые кадры Imperial Glory цитируют «Цивилизацию» Сида М.? Ученые получили первые ЦУ и, засучив рукава, отправляются ползком по сучкастому дереву. Тяжелые деревянные фигуры с дорогим шелестом ползут по карте Европы, будто бы срисованной с «Risk» Hasbro — без лишних деталей, но вполне узнаваемой.

Не торопитесь начинать военные действия — присмотритесь к участникам спектакля. Кто вам симпатизирует? Против кого дружат местные «оборонительные союзы»? Дипломатическая система нужна Imperial Glory для дела — без нее двадцать с лишним участников в настольной тесноте карты устроят форменный свальный грех. Теперь же приходится действовать осторожно: нападая на Францию, к примеру, вы тем самым нападаете на всех ее союзников, — и последствия этого скоропалительного, основанного на глупом ребячестве (предвосхитить высадку в Нормандии?) шага будут очень печальными. Цепная реакция расторжения договоров, свистопляска торговых маршрутов, чехарда неловких конфликтов. Может быть, разыграть из себя великого дипломата и подождать, пока все остальные перегрызут друг другу глотки? Нет, слишком долго...

Любой великой игре необходим злой брат-близнец. Слишком, слишком долго сериал Total War плавал кролем в лучах славы! Вы не поверите, но первая игра в серии, блистательный Shogun: Total War, вышла в 2000 году, пять лет назад. Пять долгих лет никто не решался повторить этот подвиг — объединить степенную походовую стратегию с неторопливым варгеймом в полном 3D и реальном времени. Пройдя через множество итераций, Total War, нет, не достиг совершенства и даже не приблизился к нему — у игры все еще множество



недостатков, — но набрал массу и скорость гигантского межконтинентального лайнера. Эту махину уже нельзя остановить — вы можете либо найти себе место на борту, либо наблюдать за бесконечной чередой иллюминаторов, проплывающих мимо.

Тактическая половина Imperial Glory, напротив, получилась излишне суетной. Выбирая между зрелищностью, динамикой и реализмом, продюсеры Eidos избавились от последнего сразу и без всякого сожаления. Ваши подчиненные не готовы расстраивать своего полководца. Отряды улан летучих перемещаются по полю боя со скоростью нитрометановых драгстеров. Артиллерийские расчеты готовы к стрельбе всего через секунду после нажатия заветной кнопки «B» и столь же оперативно возвращаются в походное состояние. Отряды пехоты, не снижая крейсерской скорости, свободно проходят друг сквозь друга. Подобно настоящим самураям, полководцы сражаются до последнего: всего несколько раз мне посчастливилось видеть бегущий с поля брани отряд.



С появлением Imperial Glory великие силы должны были прийти в равновесие. Крупный издатель (пусть, говорят, и не в лучшем финансовом положении) и команда сверхпрофессионалов, которые не сделали, вообще говоря, ни одной плохой игры, — очень серьезная заявка на победу. В арсенале Imperial Glory морские сражения, более-менее приличные текстуры и на зависть «Казакам» пиротехнические эффекты — наполеоновская эпоха, какое раздолье для любителей залпового огня! Кроме того, местные солдаты научились занимать позиции внутри зданий и отстреливаться из окон, — эта мелкая деталь стоила разработчикам бессонных ночей, и она превосходна.

Кто считает, что Total War без греха, пусть первым кинет в разработчиков Imperial Glory камень.

Imperial Glory компактнее, ярче, значительно быстрее. Ее стратегическая половина, возможно, простодушнее, чем в Rome: Total War, но очень хорошо сбалансирована и в состоянии доставить свою порцию удовольствия, если с нервами у вас все в порядке, — чтобы произвести гомеопатические изменения на игровой доске, приходится ждать, пока выскажутся все двадцать с лишним участников регаты.

Результат усилий Pyro... двойствен. С одной стороны, никогда и нигде раньше я не испытывал такого едва ли не физического восторга при виде гигантского столпотворения людей в военной форме. Благодаря напряженному темпу и усилиям программистов с аниматорами Imperial Glory превратилась в небольшую атомную электростанцию по производству острых ощущений. Представьте, как отряд драгун на полной скорости врезается в строй пехотинцев, сметая все на своем пути, как выпущенное 12-футовой пушкой ядро прорубает среди наступающих страшную просеку, как после двойного залпа гренадеров валятся последние бойцы неприятеля...

С другой стороны, тактические битвы в Imperial Glory лишились того эпического масштаба и неторопливой сдержанной силы, которая не

позволяла назвать Total War страшным словом из трех букв: RTS. Imperial Glory — вполне себе RTS с участием многосоставных, красочно одетых юнитов, с компактными уровнями, невнятным AI и обратным отсчетом времени в течение миссий. Для серьезных поклонников военной истории или тех, кому хочется о себе так думать, это оскорбление. Для тех, кто рассматривает игру как способ пощекотать себе нервы после напряженного рабочего дня, лучше формата не придумать.
И все же, искусственный интеллект мог бы вести себя пристойней. Представьте ситуацию: враг отступает, чтобы перегруппировать силы и подготовиться к обороне. Баловства ради я приказываю своим конникам атаковать вечно отстающие повозки с артиллерией. Передовые части противника ушли далеко вперед, они уже за мостом и не вызывают у меня никакого беспокойства. Но стоит уланам наброситься на артиллеристов, отступающая, как недавно казалось, армия врага останавливается на счет «раз, два» и со всей возможной скоростью, бегом, галопом, бросается защищать своих. Подобные сюжеты позже повторялись многократно: поставьте AI в тупик, подсуньте ему нестандартную задачку — например, атакуйте его силы с другого берега реки, — и он непременно выдаст свою нечеловеческую, суетливую сущность. А в битве при Ватерлоо Imperial Glory провалила самый главный тест — тест Большой Рамки. Суть его в следующем. Выберите Большой Рамкой все ваши силы, нажмите «CTRL+1» и отправьте всех на войну. В правильной игре вас ждет сокрушительное поражение. Моя армия вернулась с победой. Зачем тогда напрягаться?
«Наш выбор» Imperial Glory получает авансом. Скорчить недовольную мину, загибая пальцы вслед недостаткам и поминутно оглядываясь на икону Total War в углу, — значит показать себя абсолютным олухом, не понимающим исторической важности момента. Да, Pyro не удалось вывести Imperial Glory на одну орбиту с Rome: Total War. Но ведь это, надеемся, всего лишь первая ступень. Да, игра выглядит слегка недо, не мешает пройтись по ней шкуркой-нулевкой и нарастить на вполне ладном скелете пару килограммов контента, потому что шесть исторических миссий и куцый мультиплейер — явно не от хорошей жизни. Поэтому — играем, радуемся каждому мгновению и ждем отделения второй ступени. ◘

Долгие годы у нас была только одна настоящая стратегическая игра. Теперь их полторы.

жанр **FPS**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP), Xbox**
директор **Джеймс Шмальц (James Schmalz)**
главный дизайнер **Алекс Мускат (Alex Muscat)** | главный программист **Рон Янсен (Ron Jansen)**
арт-директор **Брайан Нун (Brian Noon)**
разработка **Digital Extremes**
издание **Groove Games**
дата релиза **Май 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1400, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 2,5 Гбайт на жестком диске**

игра 15

PARIAH

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Турнира не будет

Теперь ты один. — Коматозники. — Наглядная геометрия. — Газ нынче дешев. — Quod erat demonstrandum.

Digital Extremes (www.digitalextremes.com), разработчик главной народной игры Unreal Tournament, решил спуститься с многопользовательских высот и показать всем, Как Надо делать сингл-шутеры. На Xbox. А заодно и на PC.
Любой видевший ПК-версию Halo (по счастью, таких немного) скажет вам, что на Икс-коробке нормальных шутеров не бывает. Совсем. Мол, там живет «жуткий бред» (цитата) с кошмарными текстурами, одинаковыми полуоткрытыми уровнями (потому что на открытые не хватает аппаратных возможностей, а на закрытые — терпения) и оружием, из которого категорически не хочется стрелять (ну что за радость поражать удаленных врагов тонкими голубенькими импульсами?). Ну, и «Хроники Риддика». Которые вообще на другую тему.
Мало того что Pariah (www.pariahgame.com) отвечает всем требованиям настоящего Xbox-шутера, авторы игры ко всему прочему, попав в тяжелейшую аварию на производстве, провели пять-семь последних лет в глубокой коме. В наше время покорители FPS-вершин без страховки

лезут прямиком на Half-Life 2 и тащат оттуда гравитационную пушку. Но Авторы из Digital Extremes не из таких!
Нет, они изучали только Halo! Да и то невнимательно. Поэтому с детским энтузиазмом раз за разом изобретают велосипед: ой, Зин, смотри, почти разрушаемая сторожевая вышка! ой, смотрите, уровень в лесу! ой, смотрите, битва на поезде! Товарищи. Родные вы мои. Хорошие. Битвы на поездах в передовых шутерах не делают уже... ну, года три-четыре. От них даже в дворовых клонах Medal of Honor потихоньку отказываются. Дурной это тон, откровенная профанация.



Шесть вагончиков и мерно движущийся фон давно уже не считаются романтическим окружением. Со времен первой части Blood, если честно. Но самое смешное: разработчиков не хватило даже на проплывающие мимо поля. Поезд мчится меж двух каменных склонов. Не вру, ейбогу! Это, друзья мои, уже не просто дизайнерская лень. Это расстрельное позорище.
А когда тебя на таком уровне заставляют в течение получаса отстреливать из турели прилетающие поодиночке футурокоптеры, когда дизайнеры настолько обленились, что сделали сидящего в турели игрока абсолютно неуязвимым (как для геликоптеров, так и для высаживаемых спецназовцев)... В этом шутере не только смотреть не на что. В нем еще и не происходит ничего.

Восемнадцать миссий — это очень, очень мало. Не то чтобы нам хотелось больше, дорогие разработчики из Digital Extremes. Но важен принцип!

Настоящие лесные уровни изготовляются по методике, естественно, Unreal Tournament. Вместо скал и камней — легко опознаваемые геометрические фигуры из трех красноярских пальцев с большим количеством острых углов. Не знаю, обращали ли вы внимание, но на настоящих камнях острые углы встречаются довольно редко. Эти фигуры обтянуты непередаваемо мерзкими текстурками (бледными, мутными, похожими на что угодно, но только не на камень). Воткнуты палки, символизирующие деревья. Все это кое-как закамуфлировано шевелящейся травкой и трепещущими листиками. Па-а-аллучите до боли знакомую арену многопользовательского шутера для животных, которых угловатость пространств и тошнотворность текстур волнуют в последнюю очередь! Все равно они (текстуры) отключаются, дабы не тормозило.
Вообще девелоперы UT — последние на этой планете люди, которым можно было позволить разрабатывать одиночный FPS. Это все равно что допустить изобретателей Counter-Strike к производству серьезного тактического шутера. Если у людей нет вкуса и отсутствуют элементарные эстетические представления, это уже никаким бюджетом и движком не исправишь.
Вас интересует, а как там с ПОЧТИ разрушаемыми архитектурными элементами? Тот же стыд. Дешево и глупо. Кому интересны... худеющие колонны?
Отплевавшись, отфыркавшись, вытряхнув хамство Pariah из глаз, ноздрей и ушей, можно поговорить и о том немногом, что здесь сделано... не по-человечески, нет. Неожиданно. Скажем, лица врагов закрыты шлемами. Если попасть в шлем, щиток расколется, обломки полетят во все стороны, а враг опрокинется с залитым кровью лицом. Обсудите между собой после урока.
В качестве средств передвижения используются не только осточертевшие, ненавистные багги (господи, вы люди или где, а? Если в Halo были багги, это же еще не значит...), но и жуткие трехколесные агрегаты, отдаленно напоминающие мотоциклы из Full Throttle!. Совершенно внезапно напоминающие. С гонками связан и следующий светлый момент: когда за рулем авто сидит напарница (игрок в этот момент упоенно садит из турели), то машина может... заглохнуть во чистом поле. Под артобстрелом. И придется отбиваться от численно превосходящего противника, пока эта, с позволения сказать, незамужняя мамзель, пытается что-то там завести. Совершенно неожиданный для «всеобщего шутера» сексизм. Жирный плюс!
Авторы очень, гм, ловко, почти как Годар, отказались от скриптования дружественных персонажей на пеших уровнях. Там NPC нет. Совсем. Та самая барышня или ждет тебя в машине, или уже убежала, или еще не пришла, или ее украли, или... В общем, знаете, как в телевизионном сериале, когда ведущая актриса заболела. Появляется или за рулем, или в cut-scene.
А, совсем забыл, в Pariah есть какой-то сюжет! В эпоху Half-Life 2 и DOOM 3... Когда лучшие голливудские сценаристы и мастера мировой фантастики... Когда даже независимые низкобюджетные еврошутеры пытаются сказать что-то оригинальное или хотя бы смешное, или хотя бы

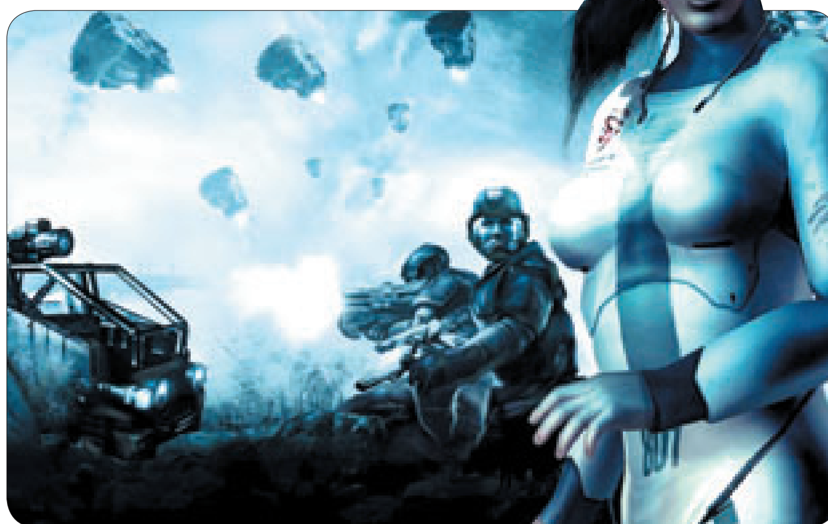
просто сказать... Digital Extremes, у которой денег, между прочим, куры не клюют, которая может нанять хоть Лейдлоу, хоть Тома Стоппарда, хоть меня, предлагает нам душераздирающую историю про разбившийся тюремный транспорт. А потом про разбившийся поезд. А потом... Теоретически действие Pariah разворачивается на Земле, превратившейся в большой военный полигон. Теоретически между героем и неуловимой героиней существуют даже какие-то отношения. Общаются же полигончики. Но на деле с сюжетом точно та же ситуация, что и с уровнями: на эти конструкции надо смотреть только издали. Тогда их действительно можно принять за архитектуру.

Что еще. Оружие поддается апгрейду: купить новый прицел для винтовки, самонаводящиеся ракеты, гранаты, подрываемые не по таймеру, а по желанию. Все та же робкая как бы физика: то щит на врага упадет, то стекло лопнет, то пулей пробьет трубу и всех воскурит ядовитым газом. Стекла лопаются очень по-детски. Даже в Red Faction (стареньком шутере для PS2) спецэффекты были куда сильнее...

Digital Extremes просто не желает тратить время. Ни на что. Хоть сколько-нибудь детальные интерьеры? — Забудьте. Лестница и два генератора. Единственный приличный экстерьер? — Хватило энергии только на закладку в середине леса чего-то большого и горящего. Бои с боссами? — Силовые поля вместо AI. Тактика сражений? — Пардон, здесь враг, выпустивший гранату из гранатомета, терпеливо стоит и ждет, пока она взорвется! Как вкопанный! А другие совершенно немотивированно бегут вперед и стараются поразить игрока виброножами. Зато в игре нестерпимо сияет каждая вторая поверхность. Это тоже характерная черта портов (хорошо, одновременных разработок. Хотя чего хорошего...) с Xbox. Похоже, только так и можно удержать внимание пользователей этой консоли.

Одиночный шутер Pariah еще раз подтверждает тезис: в мультиплейере жрут все подряд. Ведь эти люди когда-то (в 98-м) сделали Unreal! Настоящий! Без всякого Tournament! Игру, сравнимую с первым Quake! А потом много лет изобретали новые гладиаторские режимы и машинки с интегрированными ножницами... Вот и результат.

DIGITAL EXTREMES, У КОТОРОЙ ДЕНЕГ, МЕЖДУ ПРОЧИМ, КУРЫ НЕ КЛЮЮТ, КОТОРАЯ МОЖЕТ НАНЯТЬ ХОТЬ ЛЕЙДЛОУ, ХОТЬ ТОМА СТОППАРДА, ХОТЬ МЕНЯ, ПРЕДЛАГАЕТ НАМ ДУШЕРАЗДИРАЮЩУЮ ИСТОРИЮ ПРО РАЗБИВШИЙСЯ ТЮРЕМНЫЙ ТРАНСПОРТ.



ЖАНР **STEALTH-ВЕТЕРАН**
ПЛАТФОРМА **PC (WINDOWS ME/2K/XP). ИГРА ТАКЖЕ ВЫШЛА НА XBOX**
ПРОДЮСЕР **МЭТЬЮ ФЕРЛАНД (MATHIEU FERLAND)** | АРТ-ДИРЕКТОР **ХЭ ЧИНЬ НГО (THE CHINH NGO)**
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР **КЭРОЛ БЕРТРАН (CAROL BERTRAND)** | СЦЕНАРИСТ **КЛИНТ ХОКИНГ (CLINT HOCKING)**
РАЗРАБОТКА **UBISOFT MONTREAL**
ИЗДАНИЕ **UBISOFT**
ДАТА РЕЛИЗА **АПРЕЛЬ 2005 Г.**
МИНИМАЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **PENTIUM III 1400, 256 МБАЙТ ОЗУ, DIRECT3D-СОВМЕСТИМАЯ ВИДЕОКАРТА С 64 МБАЙТ ОЗУ, DIRECTX 9.0C, 3,9 ГБАЙТ НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ**

игра 16

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

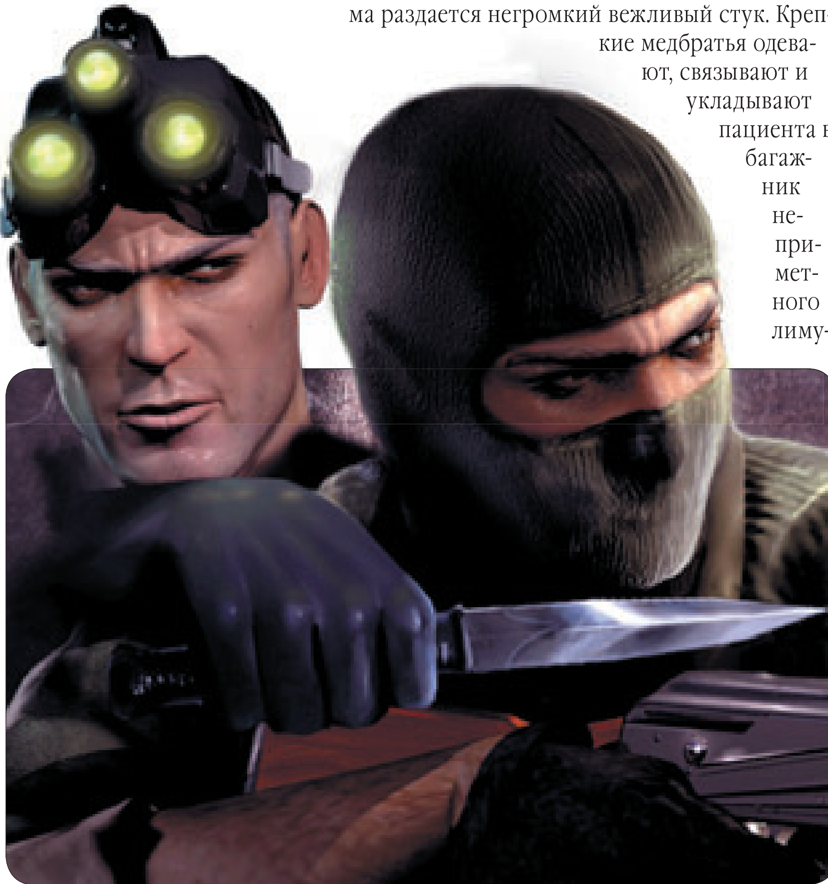
Третий лишний

Досье одного сумасшедшего. — Правила пользования Фишером. — Game.EXE рекомендует. — Больше общения! — Работаем со злодеями. — Фишер делает штучки. — Волшебство IT. — На волю!

Мир Самуэля Фишера блекл, скуп и скуден. Увы, мы почувствовали это только сейчас. А какой был слон!

Старина Фишер, американоид пятидесяти с гаком, наверное, от души счастлив каждому глобальному мировому кризису, который ста-

вит планету на грань самоуничтожения. Стоит только Новой Зеландии вторгнуться в США, Албании ввести войска в Китай, а Алжиру захватить Францию, как в дверях лечебницы Сэма раздается негромкий вежливый стук. Крепкие медбратья одевают, связывают и укладывают пациента в багажник неприметного лимузина с правительственными номерами, но не раньше, чем сдернут его баграми с потолка или свинтят кусачками с водопроводной трубы. У Самуэля Фишера много серьезных поведенческих проблем. Медбратьев часто меняют.



Совершенно случайно мы наткнулись на засекреченные документы из родной клиники Сэма.

«Первое правило применения Фишера: употреблять не раньше, чем за двадцать четыре часа до конца света. <...> Второе правило: не допускать к сотрудничеству с ним поклонников Дж.Р.Р. Толкиена — те немедля решают, что попали в симулятор Горлума, а у Сэма — аллергия на сырую рыбу. <...> Третье правило: выпускать Фишера только в замкнутых тесных пространствах, ибо у сотрудников секретных служб будут ощутимые проблемы с поимкой подопечного, если тот все-таки сбежит. <...> Четвертое правило: никаких медикаментов на руки больному — пусть ищет сам. <...> Пятое и последнее: наотрез отрицать факт использования Фишера без намордника и поводка в местах скопления гражданских лиц. <...>

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (см. SCCT в библиотеке Сената) описывает роль специального агента Сэма Фишера в разрешении широко известного конфликта в регионе ЮВА (Юго-Восточной Азии). Основные ситуационные вехи хорошо известны из газет: Северная Корея использует крылатую ракету и топит передовой разведывательный корабль США, затем нападает на Южную Корею и захватывает Сеул с целью замаскировать инициировавший запуск компьютерный след из Японии, где похищенные одним частным американским охранным агентством программисты отключают от розетки Нью-Йорк и обрушивают мировые фондовые рынки в нигилистической попытке создать всемирный хаос и немного повеселиться. Рутинная работа для Фишера, ничего необычного. Высадки в Панаме, Сеуле, Северной Корее, Нью-Йорке, Токио и на Хоккайдо — строго контролируемые территории, минимальный риск для населения...»

По итогам изучения материалов Chaos Theory специальная комиссия Game.EXE рекомендует (to whom it may concern):

Отказаться от содержания Сэма Фишера в камере-одиночке. Еще немного, и оперативник начнет рассказывать жертвам анекдоты! Мы не хотели бы комментировать его обсессивную привычку разговаривать с человеком, стоя вплотную за спиной (профессиональные привычки, мы понимаем), но так называемые «допросы» во время операции Chaos Theory переходят всякие границы. Несерьезность Фишера, представляющегося допрашиваемому (нож лезвием у горла) то электриком, то водопроводчиком, то ангелом господним (католики протестуют, протестанты в кататонии), а также издевательски просящему заложника «рассказать что-нибудь забавное», начинает угрожать шансам успешного выполнения задания. Эти кавээны совершенно неуместны на фоне городского боя в Сеуле или секретных переговоров в Токио. С другой стороны, мы искренне рады улучшению психического состояния Сэма: возможно, когда-нибудь он сможет общаться с людьми, просто сидя за столом, и без колюще-режущих предметов или автоматического оружия в руке.

Далее. Зачем вы доверяете этому опасному человеку винтовку и пистолет? Он прекрасно обходится ножом, поверьте. И то лишь для мотивации окружающих к живому общению. Во всех остальных ситуациях Самуэль Фишер замечательным образом довольствуется кулаком и локтем.

Тщательнее работайте со злодеями! Они по-прежнему выбирают недостаточно эксцент-

Четыре сменные надстройки для сэмова автомата, в том числе шотган и снайперская винтовка, греют сердце. Особенно последняя: много шума, много крови. БАМ-С!

ричные места обитания для полного раскрытия боевых способностей Сэма. Неужели его зря натаскивали делать шпагат под потолком, душить жертву из виса вниз головой? Новейшую способность — сбрасывать объект с балкона — Фишер применил только раз, хотя обучение этому трюку наверняка обошлось честным налогоплательщикам во много миллионов долларов! А вот за введение в строй лазерных охранных систем и идею вшивания в форму противника ключей для временной деактивации лазеров вынуждены похвалить. Великолепно. Подумать только, вы заставили Фишера таскать с собой бездыханные тела патрульных только ради отключения сигнализации! Превосходно, премию и отпуск на Бора-Бора всем дизайнерам.
Точнее, премию в двойном объеме! Новейший компьютерный бинокль со способностью дистанционной инфильтрации электронных систем — настоящее волшебство. Если бы только Фишер вытащил его больше трех раз за всю операцию. Хотя, согласны, у него были и другие занятия — к примеру, подбор IP-адресов для взлома стационарных компьютеров и приборов сканирования сетчатки.
Мы не можем сказать, что проект Splinter Cell обрастает подобающими его положению технологическими чудесами в удовлетворительном темпе, но сам факт движения вперед очевиден.
Спасите наше чувство аутентичности, проведите приличный кастинг на роли второстепенных бандитов! Согласимся, с живыми людьми больше проблем, но идея унификации ВСЕХ охранников противника и приведения их к одному физиономическому знаменателю новозеландского клона из запасников Джорджа Лукаса кажется нам низкопробной. Кроме того, отделу маркетинга и локализации наверняка не понравится факт однояйцевой неотличимости латиноамериканского партизана от элитного японского якудзы. Да, и не доверяйте озвучание всех персонажей второго эшелона мусорщику Питу! Мы узнаем его, как бы он ни кривлялся у микрофона.
Если IT-специалист Аня Г. еще раз кокетливо скажет Фишеру про возраст, пока он горбится под пулями, мы прикончим ее сами. Splinter Cell, пора вырасти из детских штанишек! Фишер натаскан, технология на уровне — время для глобальных действий давно пришло и теперь уже почти просрочено. В этой операции, несмотря на рекомендации врачей, Самуэль Фишер должен был УЖЕ выпрямить спину и выйти из песочниц микроскопических заданий. Ему под силу справиться с целым миром! Манхэттен в натуральную величину. Весь центр Парижа. Криминальные районы Рио. Только представьте себе, как развернулся бы ваш складной карманный неониндзя на десятке квадратных километров реального живого детализованного взаправдашнего мира! А вы? — Даете ему десяток квадратных миллиметров и заставляете делать трюки. Это просто несправедливо. Даже Принца, законченного психа, между прочим, собираются спустить с цепей на целый Вавилон. Чем Сэма хуже? Словом, мы ждем решительных изменений. Так и запишите. Изменений.
Бонсуа, родные.

Мы не можем сказать, что проект Splinter Cell обрастает подобающими его положению технологическими чудесами в удовлетворительном темпе, но сам факт движения вперед очевиден.



ИНТРОСПЕКТИВА

ашот ахвердян



Холодные камни

К аддону «Lock On: Горячие скалы» (далее «ГС») можно подходить с двумя разными линейками: оценивать его либо как симулятор, либо как игру. Оценки получаются абсолютно непохожие, но обе — лишь половина правды, среднее же арифметическое так и вовсе ни о чем не говорит. Поэтому давайте просто поговорим о достижениях и проблемах ИГРЫ «ГС», не забыв и про жанр, единственным современным представителем которого «ГС» является. Без каких бы то ни было количественных оценок, тем более что все заинтересованные лица игру давно купили, а остальным она в любом случае ни к чему.

ПАСПОРТ, СТР. 4

«ГС» (Eagle Dynamics/»1С») не столько аддон, то есть набор чего-то дополнительного, но не обязательного, сколько новая версия Lock On, после выхода которой старая автоматически отправляется в архив.

Хотя снаружи игра осталась почти той же, ее внутренняя механика была изрядно перелопачена. Летчики-истребители обнаружат, что очень сильно изменилась работа ракет с тепловым самонаведением — речь о дальности захвата, его условиях и пр. Среди других добавлений — детальное моделирование захвата постановщика активных помех. Стал иным расчет работы радара, и все это в сумме фактически меняет условия каждого воздушного боя, да и пересмотренная модель повреждений этому тоже способствует.

Штурмовикам достался стальной маркетинговый козырь: Су-25Т, осовремененная версия Су-25, оснащенная столь важными благами цивилизации, как индикация на лобовом стекле и телевизор, транслирующий реалити-шоу, в котором гибнут ваши враги. Или не гибнут, если у вас не очень ладится с управляемыми ракетами. При этом машине дана новая летная модель (AFL, или advanced flight model), и на этом стоит остановиться чуть подробнее.

ТЯЖЕЛЕЕ ВОЗДУХА?

В начале КИ-времен летная модель рассчитывалась по нескольким базовым дифференциальным уравнениям, которых хватало для реализации минимальной достоверности, но в целях упрощения они пренебрегали некоторыми несущественными вещами вроде аэродинамики. Поэтому не было даже сваливания, не говоря уж о штопоре. Затем игры

ОБ авторе

АШОТ АХВЕРДЯН
Твердо верит, что вредно впадать в крайности, поэтому чувствует себя одинаково чужим как среди предпочитающих фастфуд КИ-казуалов, так и ортодоксальных хард- «умри все!» -корщиков, из-за чего временами страшно страдает, не понимая, что это тоже крайность.

Чем выше взлетел, тем больнее падать

стали наблюдать за параметрами полета, и, как только те соответствовали критическому режиму, триггер включал сваливание. Тем же путем в наши палестины проник штопор и иные интересные вещи. Пример: самолет сел на плывущий авианосец. В обыденной жизни он остановится и будет стоять. В одном очень хорошем симуляторе самолет стоит в одной и той же точке НАД МОРЕМ, а из-под него постепенно выплывает авианосец. В другой не менее легендарной самолет просто выходил из-под нашего управления, самостоятельно заруливал, куда ему надо, где и застывал навсегда. А все потому, что просчитывать все силы, действующие на самолет, очень накладно, приходится то и дело активизировать нужный триггер типа «касание леса = мгновенный взрыв». Но ведь процессорные мощности растут, и рано или поздно эволюция должна была коснуться и... Собственно, «ГС» она наконец коснулась.

Игра считает поведение самолета в одном и том же режиме, независимо от того, выруливаете ли вы по взлетной полосе, угодили в сваливание, пытаетесь сесть на морскую гладь или чиркнули кончиком крыла по верхушке пика Коммунизма. Сам самолет разделен примерно на полтора десятка частей (разработчики говорят, что можно сделать и больше, но к заметному улучшению летной модели это не приведет, она и без того вполне себе тренажер; а любой современный компьютер и так стонет под тяжестью «ГС»); отдельно считается аэродинамика каждой. Теперь не только честно отображается потеря закрылков, но и, скажем, их несимметричный выпуск. А чтобы сохранить баланс, изменения постигли также внутреннюю модель самолета, к примеру, электрические и гидравлические системы. Так, при работе той же гидравлики (шасси, закрылки) в ней соответственно меняется давление, что в свою очередь...

Все эти вещи, столь сухие в перечислении, кардинально преображают происходящее. Посадка Су-25 вызывает настоящие слезы (умиления, конечно): то, как ведет себя самолет, как его чуть уводит в сторону, немного подбрасывает, как реагируют стойки шасси и т.п., скорее напоминает телесъемку, нежели КИ. Катастрофические падения на землю, кувырки в огне, отламывающиеся детали — все это едва ли не впервые выглядит «как в жизни» и причиной тому — честная математика: чем задел, о какую поверхность, с какой силой, если отломится, то что произойдет, куда и как оно потом полетит... Отдельные игроки были ошарашены: выяснилось, что при потере части крыла, но при определенном везении и мастерстве пилота, самолет остается в воздухе и даже в состоянии доковылять до аэродрома. Разумеется, тут же всплыли любопытные фотографии подобных реальных случаев.

Мне кажется, это настоящий прорыв в нашем жанре, доступная уже сейчас возможность прикоснуться к будущему. Если, конечно, это будущее когда-нибудь наступит.

ДУШ ШАРКО

«ГС», будучи беспрецедентной глубины симулятором, является крайне холодной игрой. Загляните в раздел «Разборы» — все КИ, красивые и уродливые, глупые и умные, пытаются понравиться игроку, заслужить его расположение, доказать, что они не зря отнимут у вас время. А вот в случае с «ГС» это ВЫ будете пытаться заслужить ее расположение, доказать, что достойны.

И это ловушка: ортодоксальные хардкорщики учатся гордиться своей «элитарностью». Здесь разрешите вернуться к вопросу сложности симуляторов, настоящей и мнимой.

Для того чтобы в дальнем бою выпустить ракету по цели, не ставящей активных помех, пилоту F-15 надо выбрать ракету AIM-120, перевести радар в режим RWS и дождаться, пока прямоугольник (противник) не появится на экране. Затем нужно выделить его (радар автоматически сменит режим) и

счастливый УЧУ

РОЗЫГРЫШ №5Б

MSI NX 6800GT-T2D256EX

ОДНА ИЗ САМЫХ БЫСТРЫХ ГРАФИЧЕСКИХ КАРТ В МИРЕ!

MSI NX 6800GT-T2D256Ex отличается великолепной производительностью, высоким качеством передачи изображения, наличием множества графических функций, богатым набором программного обеспечения!

Высочайшая производительность видеокарты достигается благодаря суперскалярной архитектуре графического процессора и использованию движка NVIDIA® CineFX™ 3.0. Кроме того, 256-битный интерфейс памяти с усовершенствованным управлением обеспечивает высокоскоростную работу самой быстрой в отрасли памяти GDDR3.

Применяемая в карте технология NVIDIA® UltraShadow™ II повышает производительность высокореалистичных игр, использующих сложные сцены со многими объектами и источниками света. Технология второго поколения предоставляет в 4 раза большую вычислительную мощность по сравнению с предыдущей. Гарантирована полная поддержка форматов MPEG.

Встроенный формирователь TV-сигнала обеспечивает усовершенствованное адаптивное подавление дефектов чересстрочной развертки, масштабирование и фильтрацию видео. Реализована технология преобразования высокоскоростной связи PCI Express в протокол двунаправленного соединения, гарантирующего максимально эффективную передачу данных в обоих направлениях. Предусмотрена поддержка технологии наращивания числа графических процессоров NVIDIA® SLI™. Реализована поддержка фирменной технологии MSI, динамического «оверклокинга» DOT.



Видеокарта MSI NX 6800GT-T2D256Ex предоставлена компанией MSI, входящей в пятерку крупнейших мировых производителей системных плат и являющейся общепризнанным лидером в производстве графических карт. Более подробную информацию о компании и ее продукции можно получить на сайте **www.microstar.ru**.



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Chipset: **NX6800GT (NV45)**
- Интерфейс: **PCI-E**
- **0.13 мкм** технологический процесс
- Оптимизация и поддержка **DirectX® 9.0 и OpenGL® 1.5**
- Поддержка режима **SLI (Multi GPU Ready)**
- Частота графического ядра (GPU Clock Speed): **350 МГц**
- Частота RAMDAC: **400 МГц**
- Эффективная частота памяти DDR3: **1000 МГц**
- Тип памяти: **DDR3 (8X32 -2)**
- Объем памяти: **256 Мбайт**
- Разрядность интерфейса памяти: **256 бит**
- Скорость заполнения (млрд.текстур/сек.): **5,6**
- Количество обрабатываемых вершин/сек (млн.): **525**
- Количество обрабатываемых пикселей за такт: **16**
- Количество налагаемых текстур на пиксель (макс.за один проход отображения): **16**
- TV-out, DVI, одновременная работа с двумя мониторами (Dual CRT output), переходник DVI to VGA
- Эффективная система охлаждения, усовершенствованные контроль и управление температурой
- Богатый набор сопутствующего программного обеспечения: WIN DVD, Win Coder, Producer, Virtual Drive 7, полные версии игр URU, XIII, Prince of Persia 3D, большое количество демо-версий игр, набор фирменных (MSI) утилит

дождаться надписи «SHOOT», при появлении которой нажать на спусковой крючок. Четыре операции. Чтобы «соорудить» отряд лучистых эльфов-ниндзя в какой-нибудь RTS, надо построить Магическую хижину, в которой чернокнижники изобретут Болотную гильдию, которая после двух апгрейдов начнет производить заказанных лучистых э. Почему же вам всем, друзья, кажется, что эльфостроение — куда более простая наука, нежели упомянутое ракетоизвержение? Да, в случае с F-15 нам, возможно, придется увеличить дальность обзора радара (если цель вне пределов обнаружения) или даже сменить направление и высоту обзора. Однако и при эльфофрикциях должно следить за количеством дерева, железа и золота в хранилищах, иной раз возводя новые кузницы вблизи от леса и шахты в местах несанкционированного скопления руды. Спору нет, для успешного воздушного боя нужно быть тактически подкованным и знать возможности свои и противника. Но ведь и RTS-игроку надо быть докой в тактике, иначе его лучшие лучники даже оймамкнуть не успеют под копытами вражеской кавалерии. И так далее и тому подобное. Так откуда же этот миф о зубодробительной сложности (современных реактивных симуляторов)?

КАК УБИТЬ WARCRAFT

Просто в то время, когда все КИ совместно учились быть максимально дружелюбными по отношению к пользователю, кое-кто упивался «элитарностью», считая, что настоящий мужчина сам прорвется, а остальные тут не ходят. Вот почему игровой дизайн (как таковой) в «ГС» проникнуть так и не смог.

Вот как выглядела бы RTS, созданная в традициях Lock On-идеологии: набор обучающих роликов, где на ваших глазах быстро строятся какие-то здания и куда-то сами по себе бегут юниты... Сбоку не менее стремительно сыплется мелкий сопроводительный текст: «Dark Sorcerer Sr — самоходный боевой черный маг. Скорость движения — 16, броня — 0,2, доступно 11 заклинаний, из них первого уровня: FireBall from Hell, дальность 37, радиус 16, поражение 3 (огонь), длительность 1,8; Life Drain, дальность 9, пораже...» И таким галопом сорок неинтерактивных роликов по 5-6 минут. Затем вас запускают в миссию, но вас нисколько не пугает, что на мышь игра никак не реагирует, вы внимательно зубрили мануал и знаете, что делать: цифрой «6» выбираем режим строительства, клавишей «T» указываем, что будем ставить Town Hall, клавишами «[« и «]» по горизонтали, а «;» и «'» по вертикали перемещаем по карте курсор. Выбрав понравившееся место, начинаем сооружение нажатием «Shift-B», по окончании не забыв произвести апгрейд путем «Ctrl-U», и не дай вам бог забыть нужный шорткат...

Представьте себе вот такой WarCraft III и ответьте мне, каким бы тиражом он разошелся? Ну да, ну да... Зато мог бы возникнуть небольшой культ, ортодоксальные RTS-фэны гордились бы собственной «элитарностью»...

НАВСТРЕЧУ ДРУГ ДРУГУ

В этом вся проблема «ГС»: будучи отличным симулятором, она является не самой удачной игрой, что еще более трагично для тех, кто знает, сколь невероятная механика выстроена внутри проекта. Многократно слышав об этой проблеме, «ГС» пытается сделать некие шаги навстречу миру, но они лишь подчеркивают то, насколько игра не понимает, чего от нее хотят. Услышав, что вам не по нраву читать гору текста при обучении, игра взялась за эту проблему. Исправила: теперь читают вслух, диктор изо всех сил пытается успеть наговорить три абзаца за те несколько секунд, что текст висит на экране. Между тем ТТХ не та документация, которую легко ловить на слух, но когда она к тому же выстреливается с пулеметной скоростью, это перерастает в фарс. Есть вещи, которые сегодня должны быть всеобязательно. Нужна динамическая кампания, будь она более удачная, как в Falcon 4, или менее, как в «Ил-2:ЗС». Вместо этого «ГС» дает всего ТРИ новые кампании за три самолета, а приверженцам остальных четырех предлагается проложить дорожку в какой-нибудь редактор или переигрывать горстку старых до посинения. Нужна возможность управлять самолетом из кабины мышью, переключая любые имеющиеся тумблеры, вплоть до возможности выбора цели на экране радара мышиным кликом. Потому что усложнение пользовательского интерфейса не имеет отношения к реализму, зато вопиет о дурном игродизайне. Обязательны всплывающие подсказки. Разумеется, шорткаты убирать нельзя, это очень удобно, но не стоит заставлять игрока запоминать полторы сотни клавиатурных комбинаций. Справка должна выводиться прямо из игры, не прерывая полет. Обучающие миссии обязаны быть интерактивными. Все это есть, к примеру, в MS Flight Simulator. И результат не замедлил: в британской двадцатке MSFS регулярно отмечается до сих пор! А игре, между прочим, без малого два года, и даже сегодня она стоит 30 фунтов.

И не надо думать, что все дело в волшебной надписи «Microsoft» на коробке, ведь третьему Combat Flight Simulator она помочь не смогла — «Ил-2» отделал его так, что пух и перья оседают до сих пор. В одиночных миссиях сложность должна возрастать постепенно (а тому же Silent Hunter'у это удается и в кампании, правда, там тематика помогла). В любом случае нельзя сразу бросать игрока в самое пекло, и здесь, кстати, может помочь внятный сюжет — разумеется, поданный не в виде нескольких абзацев текста.

Сложно ли это сделать? Сложно. Но почему же «ГС» способна добиваться поистине невероятных результатов в том, что касается летной модели, но никак не осилит того, что в других жанрах стало общим местом?

Итог: сегодня «ГС» имеется в розничной продаже только в нашей стране, западные же пилоты могут приобрести игру исключительно на сайте разработчика. О чем идет речь? О лучшем реактивном симуляторе или о заштатном тетрис-клоне? Глубокий вздох.

P.S. Релизная версия «ГС» укомплектована пернатым Starforce. Нет-нет, мы понимать, защита от копирования есть панацея! Но нельзя ли перейти на что-нибудь более гуманное, более лояльное к игрокам?

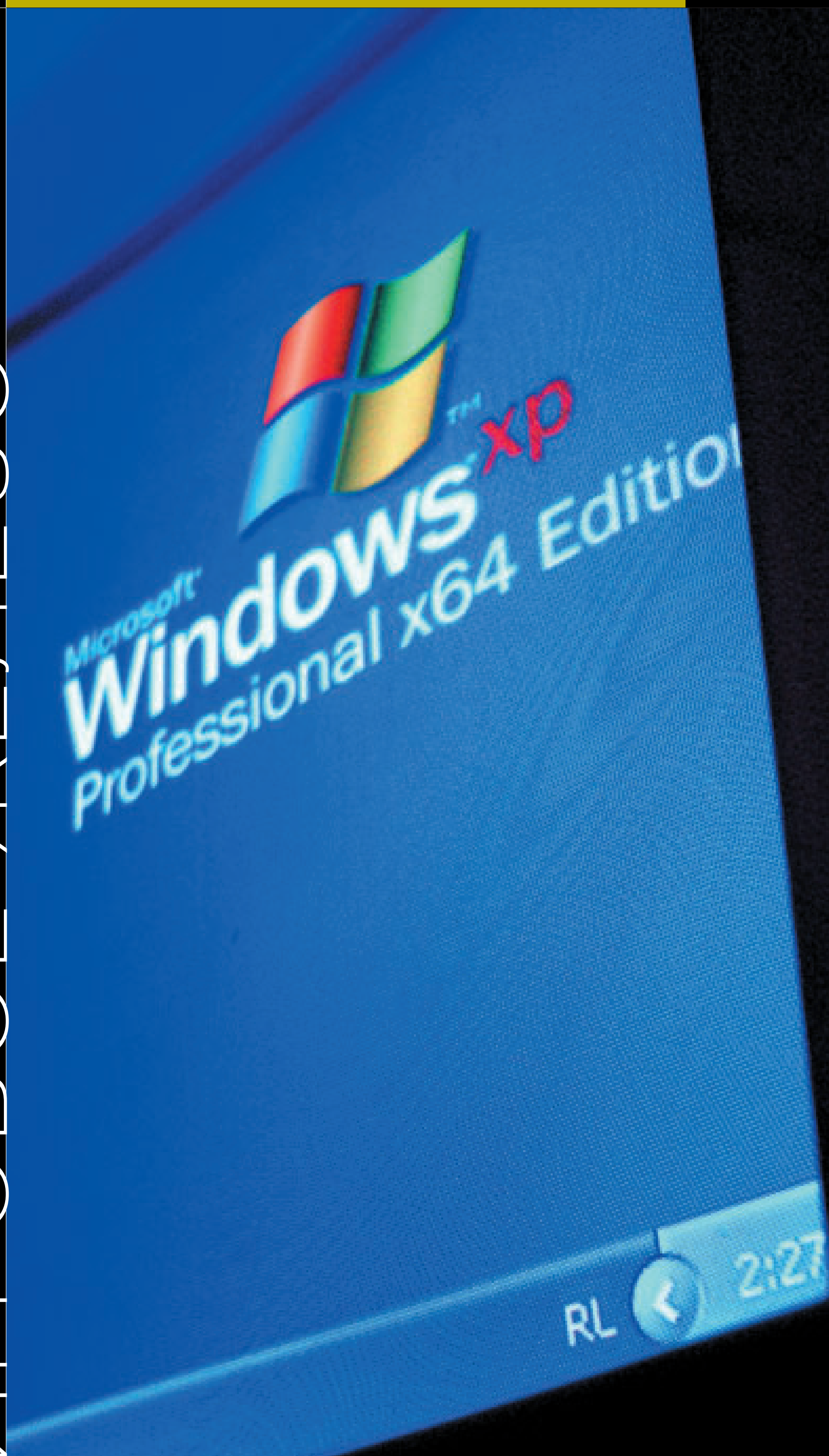






вверху Если на малой скорости врезаться в, самолет не взорвется. Просто откажут кое-какие нежные системы и гидравлика полетит.
в центре Только один минус: после Су-25Т не так уж легко пересаживаться в другие самолеты. В любой игре.
внизу Не так сложно вспомнить, что нажать, куда сложнее очень быстро реагировать: крутить камерой, удерживая курс, сразу запустить и отвернуть. Ибо нет толка в сбитой цели, если самолет выпал на землю в виде атмосферных осадков...

приложение ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО





ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Физика, сэр

Как же давно это было... Вы еще помните, что в том вале журнальных материалов, который был поднят появлением первого 3D-акселератора, кроме восхищения (почти как в жизни!) картинкой с настоящим (мокрым!) дождем и лакированными бортами машин (собственно ускорение, помнится, оценивалось по одной из актуальных на тот момент серий Need For Speed), частенько попадались умозаключения, что, дескать, это временное решение?..

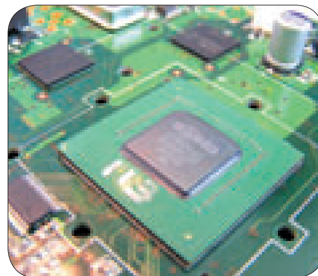
Процессор и партнеры

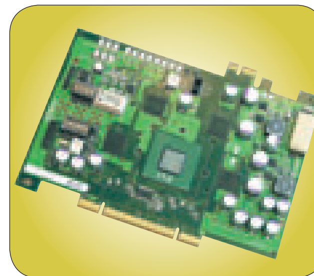
...мол, стоит нарастить ЦП-частоты еще раза в два (в крайнем случае — в четыре; против тогдашних 300-500 МГц), добавить пару-тройку специфических наборов команд — и никакого дополнительного ускорителя, цепляемого «хвостом» к основной видеокарте, конечно же, не понадобится. Да и «может ли стать массовой (в масштабах ПК-платформы) такая узкоспециализированная технология, польза от которой вне игр, строго говоря, отсутствует (поскольку для программ 3D-моделирования существуют специализированные платы)?»

Однако ничего подобного не произошло, вся тяжесть задачи по обработке объемной графики была довольно быстро и окончательно переложена на плечи видеоускорителей, а режимы софт-рендеринга, ввиду разительных отличий в качестве картинки по сравнению с рендерингом аппаратным, остались в единичных играх. Теперь игровые видеокарты составляют отдельный большой класс, полностью вытеснивший своих предшественников (точнее, «загнавший» их внутрь чипсетов для материнских плат, в силу чего равнодушные к 3D-графике граждане с некоторых пор имеют обыкновение обходиться вовсе без отдельной видеокарты).

И вот, в скором будущем, по оптимистичным прогнозам — уже к рождественскому сезону, комплектация игрового ПК может стать дороже еще на $200-300, в обмен на которые нам обещают РЕВОЛЮЦИОННЫЙ СКАЧОК в степени приближения виртуального мира к реалиям. И снова за счет самостоятельного ускорителя — на этот раз снимающего с центрального процессора большую часть нагрузки по обсчету «физики»!

Каким образом ему это удастся и что мы обретем в результате, пока можно лишь предполагать, да и то в общих чертах (чем мы, конечно, и займемся ниже по тексту). Но в первую очередь хотелось бы разобраться с окончательно назревшим вопросом: почему центральные процессоры не только не монополизируют со временем вычислительные полномочия, а, напротив, пытаются завести себе новых помощников?





слева Физический ускоритель AGEIA PhysX (без кулера), будем, что ли, знакомы?
справа Референсная плата для самого обычного PCI-слота (давненько для него не выходило ничего новенького!) с внешним питанием и 128 Мбайт GDDR3-памяти.

Причины видятся в трех более-менее очевидных фактах:

1) Освобождение ЦП от той или иной разновидности рутины должно хотя бы отчасти способствовать вскрытию программистами очередного пласта вычсырья, до сих пор остававшегося без внимания.

Так, в общем, и происходит. Хоть и с некоторой задержкой против обещанного, но игровая общественность получила в разных видах и скелетную анимацию (по меньшей мере разнообразящую движения поверженных супостатов), и деформируемую в соответствии с законами физики игровую обстановку, и местами правдоподобную мимику. Но если судить здраво, все это пока находится на стадии «облизнуться». Прямо как 3D-графика во времена программного рендеринга!

2) Вне зависимости от мощности графический, аудио- или любой другой ускоритель неизменно остается лишь исполнителем, сопроцессором, а командует парадом по-прежнему наш любимец — центральный процессор. Да, высокоуровневые шейдеры позволяют запрограммировать динамические эффекты, вроде переливающейся воды или колышущейся листвы на деревьях, но переоценивать независимость «помощников» не стоит. Реальность подтверждает скорее обратное: чем более сложную картинку способны нарисовать графические ускорители (и чем, следовательно, выше детализация графики в новых играх), тем чаще мы сталкиваемся с явлением, когда «узким местом» снова становится ЦП, не успевающий готовить исходные данные для своих чересчур проворных слуг. Так, для GPU семейства Radeon X800/GeForce 6800 адекватный процессор должен иметь рейтинг/частоту не ниже 2800-3000 пиар-единиц, а очевидным излишком вычислительной мощности сможет похвастаться разве что какой-нибудь Athlon 64 FX.

3) Но основная причина, по которой возросшие частоты процессоров и прочие архитектурные «улучшизмы», включая пресловутую двухъядерность, сами по себе не привели к качественному усложнению игровой обстановки (и не смогут привести в обозримом будущем), пожалуй, состоит в том, что большинство алгоритмов, связанных с обсчетом той же «физики» (а в значительной степени и искусственного интеллекта), не отличаются сверхъестественной сложностью.

Зато объем данных, доступ к которым нужно обеспечить в самом что ни на есть режиме реального времени, составляет десятки и сотни мегабайтов. А значит, для того чтобы процессор смог перераспределить избыток своей вычислительной мощности на обсчет этих данных, при существующей архитектуре их придется хранить в кэш-памяти этого самого процессора! Но пока таким обьемом кэша располагают лишь процессоры в редких суперсерверах. Как вариант решения задачи можно представить отдельный буфер памяти на материнской плате, соединенной с процессором отдельным широким и быстрым каналом, что технически может оказаться сложнее и дороже... нежели поместить этот буфер вместе со вспомогательным процессором на отдельную плату. Ну а если все же попытаться записать полновесный пакет «физических» данных в общую память, они просто забьют собой шину памяти, в любой из ее нынешних версий, поскольку цена вопроса — лишние 2-5 Гбайт/с пропускной способности.

По всему выходит, что самостоятельный ускоритель игровых алгоритмов, по конструкции аналогичный нынешним видеокартам (специализированный чип плюс высокоскоростная память на отдельной плате), это не иррациональное, а практичное и едва ли не само собою напрашивающееся решение!

Как новый элемент впишется в существующую схему? Заявляется, что на равных правах с CPU и GPU. Снизится ли требовательность игр, использующих такой ускоритель, по отношению к центральному процессору? В какой-то степени да, потому что сейчас какую ни есть «физику» приходится обрабатывать именно ему. С другой стороны — физический ускоритель будет зависеть от ЦП в большей степени, нежели ускоритель графический, по вполне понятным причинам более глубокой интеграции в игровой процесс. А значит, ему не избежать прибавки «диспетчерской» работы. Наконец, поскольку «гонка fps» уже мало кого впечатляет, высвободившиеся ресурсы, скорее всего, не останутся без применения, а будут задействованы для зримого облагораживания игровой атмосферы.

Зато слегка разгрузить графический процессор наш «физик» сможет наверняка. Поскольку вместо длинных шейдеров, имитирующих подобие динамического ландшафта, можно будет вернуться к относительно простому рисованию «того, что процессор (теперь уже — процессоры!) велел». Высокое разрешение, анизотропная фильтрация да полноэкранное сглаживание из дразнящей «опции» смогут органично влиться в нашу суровую повседневность.

Incredible Machine

Итак, встречаем новое сокращение — PPU — в стройном ряду «Processing Units» (CPU, GPU, он же VPU и, наконец, редко употребляемая аббревиатура APU из мира звуковых карт). Как нетрудно догадаться, первая буква отвечает за «Physics». Моделировать же открывающая этот класс игрового железа новинка под названием PhysX, создаваемая первопроходцем по имени AGEIA (запоминаем!), умеет следующее (согласно предельно краткой официальной спецификации):

а) движение и взаимодействие твердотелых и, пардон, мягкотелых (soft body) объектов;

б) столкновения означенных объектов друг с другом и статичным окружением, включая деструктивные;

в) моделирование работы устройств, состоящих из механических деталей (пружин, колес и всего такого прочего);

г) анимация жидкостей, огня, дыма и прочих «fluids» в соответствии... правильно!.. с физическими законами;



вверху Страшновато? Ничего-ничего! Перед вами всего лишь глубоко технологическое демо. Хотя и в товарных продуктах достоинства физического ускорителя обещают быть очевидными в динамике, а никак не на статичном скриншоте.

д) имитация развевающихся волос и одежды на ветру, при ходьбе и прочих физически-акселерированных на предыдущих этапах телодвижениях.

Как это будет применяться на практике? Из уже реализованного в демо-версиях имеем, к примеру, такие вкусности, как разрушаемые стены, двери и прочие до сих пор непоколебимые, вопреки здравому смыслу, конструкции. Причем масштабы и характер разрушений зависят от используемого оружия, расстояния и т.п. Реальностью могут стать и полностью трехмерные стратегии, до сих пор едва ли не больше остальных жанров страдавшие от «физических» ограничений. Вместо 30-40 «активных тел», наделенных возможностью взаимодействовать друг с другом (причем возможностью ограниченной), характерных для нынешнего состояния, уже первое поколение PhysX обещает (вдохните глубже) от 32 до 40 ТЫСЯЧ! Поскольку, в отличие от графического ускорителя с его ресурсоемкими шейдерами, производительность физического акселератора будет многократно слабее зависеть от количества и сложности объектов в кадре (вернее, критерии сложности для него будут свои); в кадре одновременно можно будет наблюдать хотя бы и упомянутые тысячи ползающих, бегущих, колеблющихся и разбивающихся вдребезги объектов. Причины сохранять на открытых пространствах безжизненный штиль также просто и непринужденно обещают остаться в прошлом. А за вашим боевым катером будут оставаться не какие-нибудь белые разводы на гладкой поверхности, а настоящая пенистая дорожка. Словом, живописать перспективы можно долго, хотя правильнее будет все же подождать релиза.

А пока осталось развеять несколько справедливых сомнений. Почему о возможности существования физического ускорителя не догадались раньше, в особенности такие могущественные компании, как ATi и nvidia (которым просто по статусу положено спать и видеть, чем бы еще привлечь игровую общественность. Уж их-то технологический уровень более чем достаточен для проектирования подобного чипа)? В AGEIA этот факт объясняют тем, что физический ускоритель, хоть и содержит в себе параллельные конвейеры наподобие GPU, но в остальном сходство имеет минимальное (фактически он является математическим сопроцессором, заточенным для исполнения специфических функций как с целочисленными данными, так и с плавающей точкой). Но конкуренцию в будущем, когда будут открыты спецификации, вовсе не исключают, в том числе и со стороны крупных компаний.

Не секрет, что оригинальных разработок, по тем или иным причинам не доходящих до стадии конечного, признанного отраслью продукта, о которых мы никогда не узнаем, должно быть очень много. Что может говорить в пользу серьезности намерений безвестной прежде компании AGEIA? По меньшей мере три факта.

Во-первых, в основу модели положен физический симулятор разработки Novodex (и сама компания вошла в состав AGEIA), на программной реализации которого строится физика в Unreal Engine 3. А полный список партнеров содержит еще 11 компаний: Shiny, Big Huge Games, Bongfish, Cryptic Studios, PerfectPlay, Phantagram, Ritual, Spark Unlimited, Ubisoft, Game Consulting, YAGER Development. Не самые последние фирмы, не правда ли?

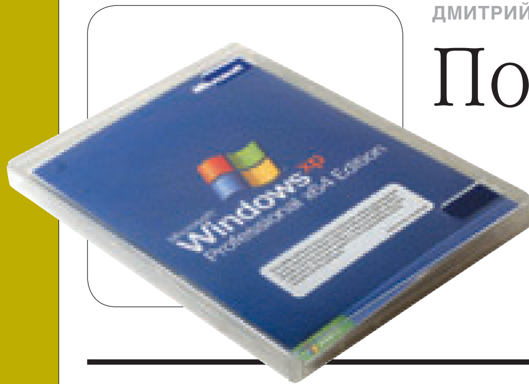
Во-вторых, главным инвестором в проекте выступает компания TSMC, один из крупнейших штамповщиков «думающих микросхем» в мире. А значит, с массовой доступностью чипов проблем быть не должно. Кстати, несмотря на отсутствие подробностей о внутренней структуре чипа, его производственные характеристики уже известны: технология 0,13 мкм, площадь 182 кв. мм, 125 млн. транзисторов. Отсюда можно сделать, пожалуй, только один вывод: частота поначалу не будет высокой. А вот память планируется использовать самую быстроходную на текущий момент — стандарта GDDR3.

В-третьих, карта на основе будущего PPU (совместимая с простым PCI, хотя в будущем планируется и PCI-Express 1x/4x-разновидности) уже заявлена — да не абы кем, а самой ASUSTeK!

Напоследок осталась новость, радостная для любого ПК-ортодокса. Похоже, благодаря такому ускорителю наш благословенный и многострадальный ПК в очередной раз сможет оказаться впереди приставок. На шаг. Поскольку физическое ускорение появится в них, скорее всего, не в свежеанонсированном, а лишь в следующем поколении.

ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Победа по-английски



Это случилось теплым майским днем. x64 Professional, 64-битный релиз Windows XP, родился и тут же вызвал шквал сугубо практичных вопросов: куда ставить-то? а может, ну его? а если ставить, то чего для? а если не ставить, то почему?.. Понимаем вас, товарищи.

Не винный соус

Как и ожидалось, некоторые игры и программы общего назначения (не говоря уж об узкоспециальном ПО, для которого 64-битное расширение по тем или иным причинам критично) с выходом финальной Windows XP x64 Professional начали появляться синхронно в двух версиях — под 32- и 64-битные ОС. И уже сейчас на полноценный тест, позволяющий делать выводы и сравнивать, претендентов с избытком. А учитывая ситуацию с методами распространения Microsoft-ПО в нашей стране, даже несмотря на все еще отсутствующую русификацию, есть ощущение, что проинсталлированная база у новинки окажется немаленькой. Причем зрелым решением, на наш взгляд, будет оставить 32-битную версию (все равно апгрейд «поверх» не предусмотрен и нужные программы придется переустановить), а 64-битную инсталлировать в отдельный каталог (обе отлично уживаются на одном логическом диске). И пользоваться в новой ОС преимущественно оптимизированным под «64 бита» ПО, оставив 32-битные программы в старой ОС, поскольку никакого скоростного бонуса от запуска в новой среде они не получают, хотя работают исправно.

Словом, ответ на вопрос «ставить или нет» решается со всей очевидностью: если есть соответствующий процессор, желание и немного свободного времени, отчего бы и нет? Если же хотя бы одного компонента не хватает, можно смело отсрочить миграцию — ибо почти ничего не теряете. Что же касается судьбы самой Windows XP x64, не исключено, что эта ОС останется средой для энтузиастов. А массовый и окончательный переход на 64-битную систему произойдет со сменой поколения ОС на Longhorn, релиз которой уже не за горами. Даже несмотря на то что в некоторых странах (в Германии) доступна программа бесплатного апгрейда для владельцев 32-битных версий на «такую же, но 64-битную». Дело в том, что офисных и обиходных программ, не работающих в 32-битной ОС (или работающих в 64-битной версии существенно отличным образом), пока не наблюдается, сама же по себе графическая оболочка практически копирует Windows XP SP2, разве что загрузка серьезно (процентов на 15-20 в наших тестах) ускорилась.

Однако, выход именно этой версии важен не столько с практической, сколько, если угодно идеологической и исторической точек зрения — чтобы окончательно прояснить, в каком направлении теперь уже неизбежно покатится вагончик прогресса. Достаточно сказать, что ситуация могла сложиться так, что сейчас мы очутились бы перед фактом существования двух (!) 64-битных несовместимых (!) между собой Windows XP. Позволим себе по такому случаю отвлечься от коренной темы и проследить основные факты из подзатянувшейся истории рождения Windows XP x64...

10 августа 2000 г.

Компания AMD выпускает спецификации 64-битной архитектуры x86-64 (AMD64), не совместимой с анонсированной в середине 90-х годов и уже реализованной на тот момент в процессорах Intel Itanium архитектурой IA64. Из преимуществ новинки на тот момент называется лишь один пункт: обратная совместимость с общепризнанным и единым для всех набором 32-битных команд x86.

В остальном все звучало прямо-таки чудно (с ударением на последнем слоге), причем на особенно высоких тонах заинтересованными сторонами обсуждается перспектива оказаться в 64-битном будущем перед выбором ОС строго под определенный процессор; и (sic!) та же участь должна была постичь вообще все программы. Да-да, именно так: два 64-битных «Офиса», «Фотошопа» и т.п., с той лишь разницей, что в Windows XP для AMD64 можно будет запускать любые старые программы, а версия для IA64 этого не позволит.

25 октября 2001 г.

Явление народу Windows XP 64-bit for IA64, почти не имевшее резонанса на фоне всех остальных ОС в истории Microsoft. Ничего удивительного. Тех, кто ждал «приурочивания» к выпуску этой Windows недорогой версии Itanium (хотя бы для рынка массовых серверов), постигло разочарование. Напротив, о сроках и самой возможности спуска Itanium с серверного поднебесья на десктопную землю говорят к тому времени все меньше и меньше. Как следствие, никакого общеупотребимого ПО под эту ОС не появляется, его просто не на чем запускать.

25 апреля 2002 г.

Microsoft демонстрирует «альфу» Windows XP 64-bit for AMD64 (именно так называлась Windows XP x64 в утробе). Важно: никаких прямых заимствований кода из версии для IA64; ОС была написана на эмуляторах 64-битных AMD-процессоров менее чем за два года. Образец оперативности для Microsoft! И о причинах последовавшей рекордно долгой отладки остается только гадать. Причем влияние «большого брата» выглядит менее состоятельной версией, нежели, к примеру, банальная медлительность смежников — разработчиков драйверов. Вернее же всего предположить роль всех факторов, включая все еще небольшой процент компьютеров, способных поддержать эту систему, и справедливо ожидаемую инертность ПО-разработчиков, ориентированных на массовый 32-битный рынок.

23 сентября 2003 г.

Одновременно с выпуском процессоров Athlon 64 в открытом доступе появляется «почти готовая» бета-версия. Претензий к стабильности или совместимости с 32-битными программами у исследователей возникает на удивление мало. Хотя, конечно, замечания есть, но почти никто не сомневается, что технически «зарелизить» ОС, как обещано, к весне 2004 года — задача абсолютно реальная.

Январь 2004 г.

Появляются сначала слухи, а затем и официальное подтверждение, что компания Intel выпустит процессоры с совместимым с AMD64 расширением 64-битных команд, причем даже в серверном сегменте! Процессор Itanium (и архитектура IA64), таким образом, окончательно задвигается в узкую нишу очень дорогих серверов, причем в дальнейшем его развитие планируется в направлении лишь большего утяжеления (огромный объем кэша и устрашающие 1 млрд.

транзисторов в Itanium 2!), а никак не демократизации.

Лето 2004 г.

В продаже появляется процессор Intel Xeon с обещанным 64-битным расширением, получившим название EM64T; у Athlon 64 успевает смениться процессорный разъем с серверно-элитного Socket 940 на массовый Socket 939; выходит второй сервис-пак к 32-битной Windows XP с поддержкой антивирусного NX-bit. Жизнь кипит. Что слышно о «долгострое» по имени Windows XP 64-bit for AMD64? — К тому времени ОС получает нейтральный суффикс «x64», а ее выпуск вновь откладывается, на этот раз без объявления даже примерных сроков.

Вполне естественный вывод: появление новых процессоров, способных работать в готовящейся ОС, оказалось неожиданностью даже для Microsoft, и ей понадобился тайм-аут, если не для оптимизации, то хотя бы для тестирования. Работа, по всей видимости, оказалась нетитанической, расширение EM64T на уровне команд точно копирует 64-битные команды из арсенала AMD64, но, поскольку архитектурно процессоры остались различными, вовсе отрицать насущность тестирования было бы странно.

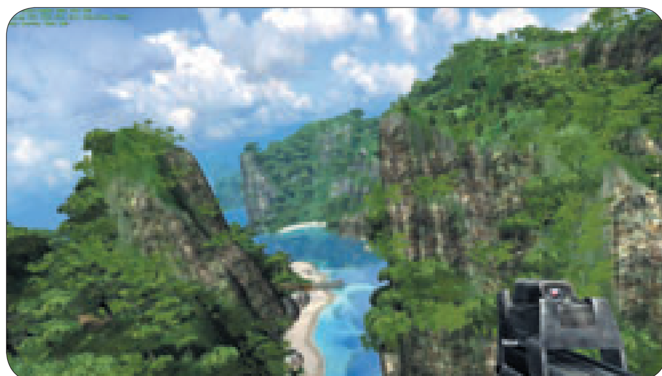
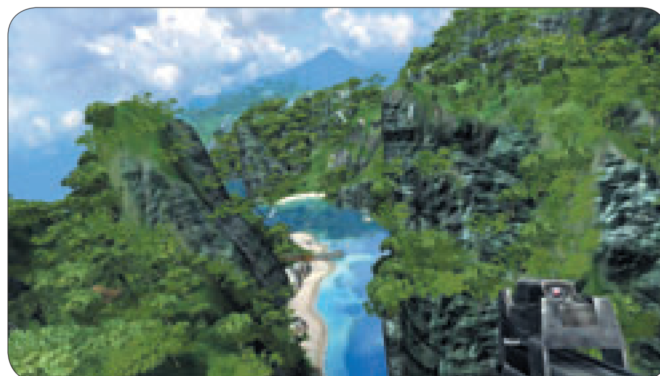
Зима 2005 г.

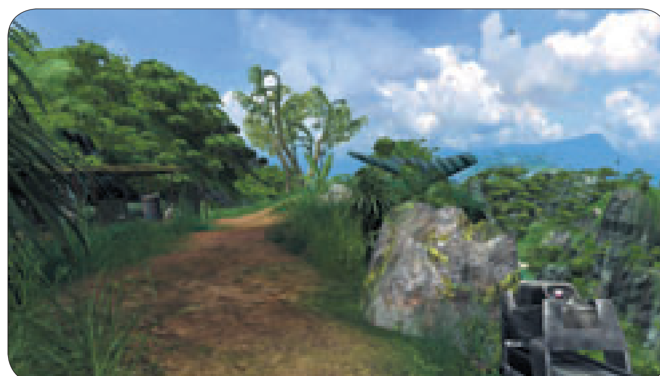
Microsoft заявляет о сворачивании поставок Windows XP 64-bit for IA64, ибо продукт не пользуется популярностью у потребителей (для дорогих серверов характерно применение ОС из семейства Unix, а никаких других на Itanium так и не вышло); в то же время один из главных идеологов архитектуры IA64, компания Hewlett-Packard, отказывается от сотрудничества с Intel в части разработки процессоров Itanium. И если относительно будущего Itanium в сегменте мейнфреймов еще возможны какие-то разночтения, то в истории «IA64 — на столе» была поставлена окончательная точка.

25 мая 2005 г.

Финальный релиз Windows XP x64 Professional. К моменту запуска кроме виновников торжества — процессоров Athlon 64 — поддержкой архитектуры x86-64 располагают процессоры Pentium 4 600-й серии, а в ближайшей перспективе ожидается перевод на «64 бита» всех процессорных линеек обоих производителей, включая бюджетные Sempron и Celeron.

Собственно, в этой истории останется невыясненным лишь одно обстоятельство: почему победа так легко досталась относительно молодой архитектуре x86-64, на раскрутку которой было затрачено в сотни (!) раз меньше средств, чем на первоначально поддержанную самыми что ни на есть зубрами IT-индустрии IA64? Официальной версии, конечно, ждать не приходится (а каноны пиар-политкорректности диктуют лишь один ответ: «мы не давали гарантий, что IA64 попадет в массовые серверы и настольные ПК»). Однако, если бы принципиальная возможность выпустить конкурентоспособную по стоимости и производительности версию Itanium действительно существовала, разве стала бы Intel копировать 64-битное расширение у конкурента? Тем более что именно в это время архитектура Netburst (на которой строятся процессоры Pentium 4) столкнулась с первыми серьезными проблемами…



вверху Отличия в 32- и 64-битных версиях Far Cry. Видимость расширилась до горизонта — на заднем плане проступила гора, а скалы поближе «заросли» лесом; увеличилась и детализация текстур, что особенно заметно на камнях и в воде.

Не играйте с двумя ядрами!

Но довольно истории, тем более что время подготовки этого материала оказалось на редкость насыщенным процессорными анонсами, которые просто нельзя оставить без внимания.

В первую очередь умы железных обозревателей взволновали планы Intel отказаться от упомянутой нами «длинноконвейерной» архитектуры Netburst в настольных процессорах. Очевидно, возымели действие всеобщее возмущение непомерным тепловыделением последних моделей Pentium 4 и все менее впечатляющей производительностью в пересчете на мегагерц, которые достигли «неразумного максимума» с выпуском двухъядерных Pentium D. Да, Pentium 4 как таковой может получить отставку, хотя точно это известно пока лишь в отношении двухъядерных процессоров: следующее поколение на базе ядер Merom, Conroe, Woodcrest, запланированное к выпуску в конце 2006 года, будет

основываться на традиционной архитектуре с относительно коротким конвейером и невысокими частотами. Причем более всего «это» будет напоминать Pentium III, перенесенный на современные технологические процессы, с добавленным 64-битным расширением и т.п.

Решение не просто спорное, но и, прямо скажем, рискованное. В то время, которое было потрачено Intel на развитие архитектуры Netburst, традиционная архитектура продолжала развиваться стараниями компаний AMD и IBM, и наверстать упущенное будет непросто. Если не касаться архитектурных деталей, по ряду «выходных» параметров, даже если бы будущие Pentium 5 (?) вышли прямо сейчас, они уступили бы нынешним версиям Athlon 64. К примеру, интегрированный контроллер памяти в них даже не обещают, а низкие задержки при обращении к памяти для «короткоконвейерных» процессоров — ключевой параметр. Однако заочно судить мы не в коем случае не будем, вдруг у Intel есть козыри в рукаве?

Зато будем судить очно — и бескомпромиссно — живую новинку мая-2005 — двухъядерные процессоры. И многословие здесь не понадобится. Результаты оказались даже яснее, чем мы ожидали: в играх прирост от добавления второго ядра не просто мал, а равен погрешности измерения (конечно же, при сравнении на равных тактовых частотах). То есть с учетом объявленных цен вы в лучшем случае останетесь при своих, если согласитесь переплатить за двухъядерник вдвое относительно сольной модели с такой же частотой (в случае с процессорами AMD). А в случае с интеловскими творениями не помогла бы даже переплата, поскольку даже тысячедолларовый Pentium D 840 «eXtreme Edition» о двух ядрах работает лишь на 3,2 ГГц, а младшие и вовсе довольствуются частотами трехлетней давности. Причем, несмотря на это ограничение, греются последние по вине удвоенного количества транзисторов, сохранения Prescott-ядра и техпроцесса 90 нм (да-да, за 65 нм обращайтесь позже) как никогда. Итог: в тестах мы столкнулись с курьезной ситуацией: новехонькая модель с индексом Pentium D 820 оказалась «слишком слабой» даже в сочетании со среднебюджетными видеокартами, не говоря уже о дорогих и тем более объединенных в SLI. Производительность в играх упиралась в процессор!

Примечательно, что частенько пускавшийся ранее в ход в подобных случаях «оптимизационный» аргумент, который в новом контексте мог бы звучать как «стоит подождать, и вот-вот, через год, появятся оптимизированные игры, и младший двухъядерник даст фору старшим одноядерникам!», на этот раз не попался нам даже в официальных пиар-материалах. И это правильно, обманывать — нехорошо.

Таким образом (дайте жирный шрифт!), мы НЕ рекомендуем покупать двухъядерные процессоры ДЛЯ ИГР. Никакие. Разумеется, положение со временем будет меняться. Независимо от того, появится ли оптимизация под двухъядерность в играх или нет, если цена «второго ядра» окажется пренебрежимо малой, приобрести двухъядерный процессор можно будет хотя бы ради более комфортной многозадачности. Но пока двухъядерный процессор по себестоимости стоит ровно вдвое дороже равночастотного одноядерного и ждать падения цен в обозримом будущем не приходится.

Мы ни в коем случае не утверждаем, что двухъядерники несостоятельны вообще. Как и ожидалось, в приложениях, органически приемлющих расщепление на потоки и издавна заточенных под многопроцессорные компьютеры, а также в серверной области, двухъядерники уже сейчас обеспечивают симметричный прирост. А за лидирующими по соотношению «цена-производительность» Athlon 64 X2 4200+ и 4400+ уже выстроилась нешуточная очередь, поскольку объем их выпуска в этом году невелик.

А теперь — стоп. Слишком много сказано слов о том, каким НЕ должен быть игровой процессор образца «Нашего выбора» по состоянию на середину лета 2005 года. Исправляемся. Попытаемся выяснить, каким он быть должен, с цифрами в руках.

Как мы тестировали

Процессоры устанавливались в тестовый стенд, любезно предоставленный компанией OLDI (www.oldi.ru), в котором по такому случаю менялась материнская плата на соответствующую процессорному разъему. Итак, наши конфигурации:

#1

- Процессор Athlon 64 3200+ (обновленное ядро Venice, кэш 512 Кбайт, 2,0 ГГц);
- Материнская плата MSI K8N Neo4 Platinum на чипсете nForce4 Ultra;
- Память 1 Гбайт DDR400 с таймингами 2-2-2-5 (Corsair).

#2

- Процессор Pentium 4 630 (кэш 2048 Кбайт, 3,0 ГГц);
- Материнская плата ASUS P5AD2-E на чипсете i925XE;
- Память 1 Гбайт DDR2-675 с таймингами 4-4-4-12 (Corsair).

Остальные компоненты идентичные: видеокарта ATi Radeon X800XL 256 Мбайт, винчестер Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт, звуковая карта Creative Audigy2 ZS.

Тестирование проводилось в двух операционных системах: Windows XP x64 Professional — все тесты с участием 64-битных приложений; приложения, имеющие только 32-битную версию, запускались в стародоброй Windows XP SP2. Перед тестированием устанавливались только драйверы к чипсету и видео (Catalyst 5.5). Отметим, что никаких проблем с установкой и запуском 32-битных программ из классического офисного комплекта (MS Office, Photoshop и т.п.) в 64-битной версии мы не выявили, игры из нашего стандартного набора также устанавливались и запускались исправно. Лишь для просмотра DivX пришлось инсталлировать внешний кодек (рекомендуем K-Lite Codec Pack, www.free-codecs.com/download/K_Lite_Codec_Pack.htm).

Тестовый пакет включал две части:

64-битная

Игры The Chronicles of Riddick и Far Cry (для запуска многочисленных бенчмарок использовалась оболочка HardwareOC Far Cry Benchmark 1.4, лежит здесь: http://downloads.guru3d.com/download.php?det=830). Первая игра имеет 64-битный .exe-файл (и более ничего), а для последней недавно был выпущен фундаментальный по объему патч (см. на http://amd64andfarcry.gamedaemons.net/index.asp). Как нетрудно догадаться, разница в последнем случае должна была проявиться в более явной форме, что и наблюдаем на практике. В то время как «Риддик» в 64-битной версии работал даже чуть медленнее (хотя субъективно изображение стало плавнее, похоже, оптимизация проявилась в увеличении минимального уровня fps), в Far Cry ускорение наблюдалось стабильно на всех картах. А после установки второй половины патча, так называемого «AMD64 Exclusive Content», мы обнаружили и обещанное повышение качества (увеличение активной глубины сцены, большую детализацию «каменных» и «водяных» текстур и т.п.). Есть в этом патче и пара 64-битных мультиплейер-уровней, а более внимательные исследователи, несомненно, обнаружат и «дополнительных птиц и насекомых». Разумеется, «заплатки» с поддержкой новых технологий к уже существующим проектам крайне редко (если не сказать — никогда) влияют на игровой процесс кардинальным образом, поэтому скачать и опробовать в действии этот патч мы рекомендуем только поклонникам Far Cry (разумеется, обладающим доступом к дешевому широкополосному каналу). Ну а мы с нетерпением ждем новых игр, где 64-битность будет творчески взята на вооружение, ибо потенциал есть.

«Деловую часть» составлял пакет «рисования» методом трассировки лучей Pov-Ray 3.6 (www.povray.org) со встроенным бенчмарком и архиватор Mini-GZIP 1.2.2 (www.winimage.com/zLibDll), посредством которого мы паковали 770-мегабайтный файл. К сожалению, привычные Lame-DivX-WinRar еще не обрели 64-битных версий.

32-битная

Наши всегдашние бытовые задачки: WinRar 3.50.4 обрабатывал пару легко сжимаемых тестовых файлов (база данных) общим объемом 1,35 Гбайт с максимальной степенью компрессии; DivX 5.2.1 Pro при участии VirtualDubMod преобразовывал снятый с DVD видеоролик объемом 700 Мбайт из MPEG 2 в MPEG4; а Lame 3.96.1 превращал в MP3-файлы с битрейтом 192 Кбит/с и VBR7 аудиоматериал объемом 1,43 Гбайт.

В компанию к устоявшейся игровой четверке — DOOM III, Half-Life 2, Tomb Raider, Unreal Tournament 2003 — и 3DMark 05 (единственный на сей раз синтетический тест) поступил маниакально охочий до процессорных ресурсов Painkiller, в котором после установки патча v1.35 обнаружился бенчмарк под названием Docks — C5L2.

	Pentium 4 630 (в 32-битном режиме)	Pentium 4 630 (в 64-битном режиме)	Athlon 64 3200+ (в 32-битном режиме)	Athlon 64 3200+ (в 64-битном режиме)
Far Cry, 1024x768, Hardware OC river demo, fps	47	50	54	57
Far Cry, 1024x768, Hardware OC volcano demo, fps	91	95	110	114
Far Cry, 1024x768, Hardware OC steam demo, fps	54	59	65	67
Far Cry, 1024x768, Ubisoft training demo, fps	71	74	84	86
The Chronicles of Riddick, Benchemall demo, 1024x768,fps	29	25	34	31
Mini G-Zip compress, мин	3:35	3:34	3:24	3:07
Pov-Ray 3.6, мин	28:40	35:08	31:50	25:09

	Pentium 4 630 (в 32-битном режиме)	Athlon 64 3200+ (в 32-битном режиме)
3DMark 05, CPU Score	4332	4566
Painkiller, 1024x768	33	40
Unreal Tournament 2003, 1024x768, antalus-flyby, fps	203	242
Tomb Raider: Angel of Darkness, Average, 800x600, fps	62	78
DOOM III, UHQ, 1024x768, fps	73	77
Half-Life 2, UHQ, 1024x768, fps	81	100
WinRar, мин	4:35	4:25
Lame, мин	10:58	12:26
DivX, мин	16:24	15:33

Intel Pentium 4 630

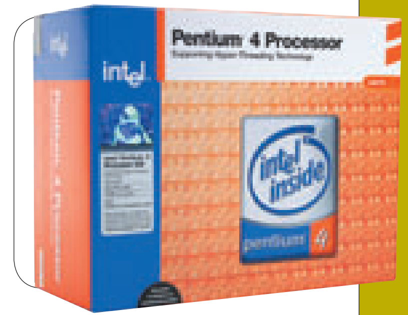
В целях максимального приближения к реальности мы намеренно взяли младшего представителя линейки (не секрет, что именно на такие процессоры приходится максимум потребительского внимания). По сравнению с процессорами из 500-й серии (на ядре Prescott) изменения свелись к удвоению объема кэш-памяти второго уровня (поэтому чаще всего обновленное ядро называют Prescott-2M); также добавлено 64-битное расширение EM64T, совместимое с AMD64, и введены механизмы для снижения среднего энергопотребления под названием EIMT (аналог Cool & Quiet от AMD, но, к сожалению, с минимальной частотой, ограниченной 2,8 ГГц, что не позволяет говорить о радикальном влиянии на тепловыделение).

То, что получилось у обновленного процессора в тестах, особых комментариев не требует. Мы уже не раз отмечали,

что рост объема кэш-памяти выше 512 Кбайт (для любых современных процессоров) воспринимается играми с минимальным энтузиазмом. Ну а если «в компенсацию» к тому же снижается частота, эффект запросто может оказаться отрицательным. Справедливости ради отметим, что в данном случае удваивание кэша все же подняло производительность. И отставание от Athlon 64, наблюдавшееся нами в предыдущих тестах в сравнении с 500-й серией, слегка сократилось, хотя о каком-либо паритете говорить не приходится.

Отдельно надо отметить, что, несмотря на увеличившееся количество транзисторов, греются 600-е в среднем не сильнее 500-х Prescott, что явно на счету усовершенствованного техпроцесса и энергосберегающих опций. Но, увы, и не меньше! Если наш относительно низкочастотный вариант работал без перегрева и даже снижал на время длительного простоя обороты боксового кулера (но только в открытом стенде и при благоприятных 23-25 гр. окружающего воздуха), то при разгоне, а для старших моделей и на штатной частоте, возможно пренеприятнейшее явление под названием тротлинг (от англ. throttle — дроссель). Процессор, дабы избежать перегрева, при работе с близкой к максимому нагрузкой (в том числе как раз в играх) вынужден пропускать такты. Производительность системы заметно снижается, но и температура стабилизируется на безопасном уровне. Наконец, совсем не добавляет очков к эффективности системы охлаждения странное решение отказаться от медной подошвы у боксового кулера, к тому же алюминиевый «пятак» хоть и увеличен в диаметре, по-прежнему прилегает к крышке процессора не по всей площади.

Добавленное расширение EM64T действительно оказалось программно совместимым с AMD64 (Windows XP x64 и все наши бенчмарки установились без проблем), но в части производительности 64-битных программ вопросов много. Очевидно, потребуется дополнительная оптимизация под интеловскую платформу, а пока архиватор G-Zip практически не получил бонуса от перехода на 64-битную версию, в то время как Pov-Ray и вовсе оказался быстрее в 32-битной версии. В то время как на Athlon 64 в обоих случаях наблюдалось существенное преимущество 64-битных версий. Зато Far Cry повел себя предсказуемо на обеих платформах.



ЦЕНА **$230**
ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА **3,0 ГГц**
ПРОПУСКНАЯ СПОСОБНОСТЬ СИСТЕМНОЙ ШИНЫ **6,4 Гбайт/с**
РАЗЪЕМ **Socket 775**
КЭШ ПЕРВОГО УРОВНЯ **16 Кбайт/12000 команд**
КЭШ ВТОРОГО УРОВНЯ **2048 Кбайт**
РАСШИРЕННЫЕ НАБОРЫ ИНСТРУКЦИЙ **MMX, SSE, SSE2, SSE3, EM64T**

рейтинг 3,5

AMD Athlon 64 3200+



Компания AMD тоже успела провести плановое обновление своих непревзойденных 64-х, но без какой-либо смены имен и рейтингов. Ядро под кодовым названием Venice отличается оптимизированным контроллером памяти, позволяющим заполнять все четыре слота памяти модулями, без снижения частоты (хотя для максимальной производительности по-прежнему рекомендуется ограничиться парой модулей). Кроме того, появилось расширение SSE3 и значительно улучшился разгонный потенциал (основная цель редизайна и заключалась в подготовке к выпуску моделей с более высоким рейтингом), техпроцесс прежний — 90 нм.

Процессоры с обновленным ядром можно отличить по буквосочетанию «BP» в двух последних позициях маркировки; с начала лета они уже были замечены в продаже в московской рознице. На обновленное ядро переводится вся линейка Athlon 64 (до сих пор для старших моделей использовалось «старое» ядро 130 нм). Поэтому, если вы нацелились на одну из старших моделей, будет неплохой идеей присмотреть себе именно «Венецию». Тогда как для моделей до 3500+ включительно практический смысл обращать внимание на версию ядра отсутствует, ибо «младшие» уже давно производятся по техпроцессу 90 нм, а разница в производительности между ядрами Winchester и Venice с трудом ловится даже «синтетикой».

Что можно сказать о производительности? Со свершившимся наконец-то выпуском родной для Athlon 64 операционной системы и появлением оптимизированных под «64 бита» приложений он, как и следовало ожидать, набрал «самотеком» несколько бонусных очков. В остальном же — в 32-битном мейнстриме — благоприятная для AMD картина тоже не особенно изменилась. В играх Athlon 64 всюду первый, и совершенно неожиданно ему удалось выцарапать победу в кодировании видео, в том самом DivX-кодеке, на котором Pentium 4 был сильнее с момента своего рождения. Зато после изменения условий кодирования Lame (со 128 на 192 Кбит/с) победа в этом тесте досталась Pentium 4 630 как обладателю большого кэша (при кодировании со 128 Кбит/с оба процессора пришли к финишу одновременно).

«Наш выбор» с учетом производительности, «теплошумовых» показателей и установившегося уровня цен более чем очевиден.



ЦЕНА **$180**
ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА **2,0 ГГц**
ПРОПУСКНАЯ СПОСОБНОСТЬ ШИНЫ ПАМЯТИ **6,4 Гбайт/с**
РАЗЪЕМ **Socket 939**
КЭШ ПЕРВОГО УРОВНЯ **По 64 Кбайт для данных и команд**
КЭШ ВТОРОГО УРОВНЯ **512 Кбайт**
РАСШИРЕННЫЕ НАБОРЫ ИНСТРУКЦИЙ **MMX, 3DNow!, 3DNow! Professional, SSE, SSE2, SSE3, AMD64**

рейтинг 4,7

Спасибо!

Редакция журнала искренне благодарит за оперативно предоставленные на тестирование компоненты компанию «Сетевая лаборатория» (www.computermarket.ru) и московское представительство компании AMD (www.amd.ru).

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ #7

МОКРЫЕ ФИАЛКИ



Вот вам типичная ошибка, по которой легко распознается начинающий, гм, песенник. Основная мелодия готова, текст написан, но все вместе отчего-то никак не сочетается. Автор еще не способен совладать с необузданностью собственной мысли, слова выскользают из-под контроля, и вот в одной строчке не хватает двух слогов, а в другой их аж на пять больше...

Приходится выкручиваться: некоторые слова ра-асстя-а-агивать (помните восхитительный пример из «Дара» Набокова, где слово «жизнь» в виршах пролетарского поэта ритмически должно было занимать два слога: «жизень», — иронизировал главный герой), а какие-то, наоборот, быстро-быстро втаптывать скогороворкой, надеясь на... На что? Что никто не обратит внимание? Что и так неплохо получилось?

Давайте оставим на секунду врожденное стремление говорить колкости и порадуемся туманному рассвету: в игроиндустрии происходят здоровые процессы. Классовое сближение звезд музыки со звездами мышей и мониторов докатилось и до наших палестин! Отставьте на секунду кусать локти над союзом Питера Гейбриэла и «Миста-4», обратите внимание на доморощенных Платонов и Невтонов.

Мегаблокбастер «Паркан-2» (между прочим, лучшая игра по версии КРИ-2005. Ох уж эти наградные выставочные пляски...) случайно заглянувшего в меню игрока гостеприимно потчует творчеством отечественных мегазвезд «Би-2» и Дианы Арбениной (сл. «Ночные снайперы»). Причем не вытащенной из корзины демо-версией отвергнутого через пять минут материала, а свежим синглом, объектом радиоротаций, медиагорячки, с непременным видеоклипом и пр. Относиться к творческому наследию «Снайперов» и «Би-2» можно по-разному, но профессионализма у них не отнять, эти люди способны весьма убедительно и проникновенно спеть что угодно, хоть расписание пригородных электричек. Хотя на этом материале, возможно, им и стоило остановиться.

...Белый стих не помещался в основную мелодическую линию, своими острыми углами исполосовав ее на разрозненные куски. В качестве удара милосердия из первого куплета была полностью убрана ритм-секция, а из оставшихся минималистичной гитары и вокала ритмический рисунок все никак не складывался. Что обнажило детскую непосредственность строчек типа «я твое грустное солнце с букетиком фиалок под дождем», где бессвязность мелодии бессердечно подчеркивает всю нелепость происходящего. На этом фоне припев удивляет собранностью и внятностью, но, вот беда, он бросает слушателя из моря несуразности в пучину банальности. Памяти не за что зацепиться, бледная мелодия на вытоптанном IV-VII-V-I, четырехкратное «я — твоя медленная звезда» (где третья строчка поется на непременную терцию выше) и обратно, к спотыкающемуся нарциссизму припева. «Знай, что я не вся твоя судьба, лишь одна из ее возможностей...»

Хорошо, хорошо, это никакие не «Би-2», это их сторонний проект под трэш-названием «Нечетный воин», где все песни написаны дядей одного из музыкантов группы. Олег Чехов, аранжировщик: «Я слушал разные варианты этой песни еще в 80-х годах». Бедняга. У каждого творческого работника наступает момент, когда приобретенный профессионализм позволяет замаскировать даже полное отсутствие удачных идей. Особенно когда карьера состоялась и ничем уже не рискуешь.

У «Би-2» солидный запас песен прошлых лет, позволяющий годами чесать по лесам необъятной родины даже в том случае, если поток новых хитов вдруг иссякнет, что пока не так уж вероятно.

А вот компания Nikita очень хорошо чувствует себя на поистине золотоносном рынке мобильных развлечений. К примеру, таких, как служба знакомств «8888», этакий анонимный петтинг по SMS, где с одной стороны притаилось оплачивающее процесс существо мужского пола, а с другой — «оператор SMS-услуг», как это элегантно называется. А именно барышня «от 19 до 30», в чьи обязанности входит «общение с клиентами на произвольные темы». Каторжная, должно быть, работа.

«Когда я впервые увидел эту игру еще полгода назад, то сразу понял, что «Медленная звезда» и Parkan II — это очень близкие по духу, по смыслу и по содержанию вещи!» — говорит Шурик, «Би-2». Наверное, так оно и есть.

DOLBY S,
пылящаяся в подсобке
система шумоподавления.

БЕЗ ДИСКА

game.exe



#07 2005

game.exe #07'2005 (120)

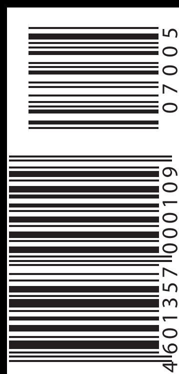
Он мог выдавить слезу даже из черного камня Xbox (Маша Ариманова)

STAR WARS EMPIRE AT WAR

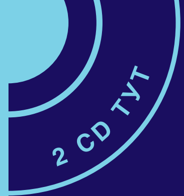
экспоненты

стр. 24-61

роман часть 1



C&C Computer Publishing Ltd.



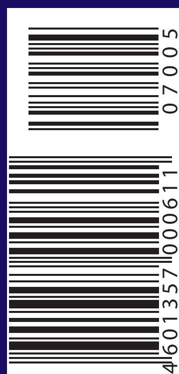
game.exe



#07 2005

game.exe #07'2005 (120)

Он мог выдавить слезу даже из черного камня Xbox (Маша Ариманова)



C&C Computer Publishing Ltd.

THE WITCHER

экспоненты

РОМАН. ЧАСТЬ 1

СТР. 24-61



game.exe



#07 2005

game.exe #07'2005 (120)

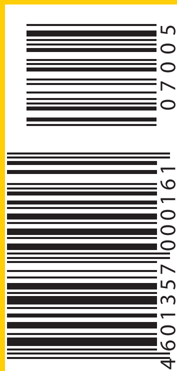
Он мог выдавить слезу даже из черного камня Xbox (Маша Ариманова)

HITMAN BLOOD MONEY

РОМАН. ЧАСТЬ 1

Э К С П О Н Е Н Т Ы

СТР. 24-61



C&C Computer Publishing Ltd.